HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

ENERO 1999 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 2 • NUMERO 15



4 páginas repletas de los mejores **TRUCOS** de las últimas novedades!

Revisamos en exclusiva los mejores juegos de fútbol de este verano:

FIFA '99
PCFUTBOL 6.0
Apertura '98

y otros **22** espectaculares reviews!
La mejor guía para tus compras

HALF LIFE
BLOOD 2
SIN
CARMAGEDDON 2
ROGUE SQUADRON 3D
KING'S QUEST : M.O.E.
TOMB RAIDER III

y muchos más!

GRUPO 4

www.xtremepc.com.ar

EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DEL X-FILES Y DEL GRIM FANDANGO

Nuevamente PCFútbol va a sorprender



pc cd rom compatible Win95

POR SOLO
$ 30

Otros productos DINAMIC



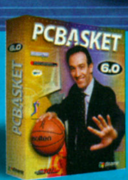
POR SOLO $ 30 — PCFútbol 6.0



POR SOLO $ 30 — Extension 1



POR SOLO $ 30 — Extension 2



POR SOLO $ 30 — PCBasket 6.0

LA MEJOR GUIA PARA TUS COMPRAS

24

Reviews espectaculares de los mejores juegos para este verano

¡La fiesta comienza en la página 16!



HALF-LIFE



FALLOUT 2



SIN



KING'S QUEST: M.O.E.



CARMAGEDDON 2



TOMB RAIDER III



BLOOD 2



PC FUTBOL 6.0 apertura 98



FIFA '99



ROGUE SQUADRON 3D

Nota del Editor

Este número que tienen en sus manos es quizás, el que más trabajo nos costó terminar en la historia de XTREME PC. ¿Por qué? Muy sencillo, en él revisamos nada más ni nada menos que 24 juegos. Contando que una norma de la revista es que ningún juego puede ser clasificado sin antes haberse terminarlo (para asegurarnos de su correcto funcionamiento desde el primer hasta el último nivel), generó situaciones muy divertidas. Mientras que por momentos hubo auténticas batallas por ver quien se iba a tomar el "trabajo" de revisar Half-Life, Carmageddon 2 o SiN, pasaba todo lo contrario con "joyitas" como el Vigilance o el TNN Outdoors Pro Hunter, a los que nadie quería hacerles frente. Pero como esto es un trabajo que nos tomamos muy en serio, optamos por una solución salomónica: El que revisaba por ejemplo, Half-Life, después nos brindaba la grata satisfacción de disfrutar observándolo como se estrellaba la cara contra el teclado en busca de los Bambies Zombies del TNN, víctimas de la más profunda de las somnolencias. Y es que no todas son rosas en el mundo de los juegos para PC. Bueno, me despido, espero que hayan empezado muy bien el año y que disfruten este nuevo número de XTREME PC. ¡Hasta la próxima!



Half Life

Después de 2 años de mucho trabajo, conocemos finalmente al primogénito de Valve.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

ENERO 1999

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Fernando Brischetto, Guillermo Belziti, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Mario Marincovich, Diego Rivas, Daniel Herbon

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.

INTERIOR / EXTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

System Shock 2

La secuela de uno de los juegos más innovadores amplia los límites nuevamente



Justamente ahora que tenemos computadoras lo suficientemente rápidas como para correr el clásico de 1994, System Shock, algunos de los programadores originales están creando la continuación que hará arrodillar a nuestros procesadores nuevamente.

Para quienes no lo jugaron, aquel híbrido de arcade y aventura trajo consigo muchas innovaciones, incluyendo un verdadero engine 3D, una sofisticada física, y la habilidad para agacharse, treparse en las paredes, arrastrarse por las tuberías, y mirar hacia arriba y hacia abajo.



Así se verá el System Shock 2 en modo de pantalla completa, disponible con un sólo click del mouse.



Looking Glass Studios combinó estas características con un elaborado espacio habitado por mutantes, cyborgs y una malévola computadora central.

La secuela contendrá mucho de la esencia de su predecesor, dijo el diseñador en jefe Ken Levine. Explorarán una nave estilo cyberpunk con inventario, armas y habilidades especiales, incluyendo telepatía y conocimientos de hacker. El juego está dividido por las zonas de la nave, pero el mundo es persistente, es decir, si dejamos una reserva de municiones en una escotilla y luego volvemos todavía estará allí.

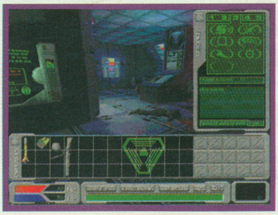
La reina de la malevolencia en computadoras, SHODAN, está de vuelta, pero en un rol muy diferente. Tu trabajo será desconectarla, obviamente no será tan fácil como tirar del enchufe, y además esperá mucha resistencia de parte de los robots y mutantes que controla.

Una de las críticas al juego original fue la falta de profundización en los personajes. Los diseñadores están trabajando para mejorar esto con nuevos diseños muy al estilo de los RPG. Para ello cuenta con un innovador engine para crear tu personaje, en el cual visitás una oficina en la Tierra para escoger uno de los tres disponibles: Navy, Marines o Secret Ops (Fuerzas Especiales). Luego de elegir el tipo de carácter irás a la base estelar de cada servicio. Ahí desarrollamos nuestra personalidad eligiendo las misiones durante el período en servicio.

El juego está siendo desarrollado conjuntamente entre Looking Glass Studios y Irrational Games. Usando una versión modificada del engine del Thief: The Dark Project (Que es propiedad de LGS), con soporte para color en 16 bits, luces de colores; un sistema de efectos de partículas; y objetos con múltiples transparencias.



Irrational está también desarrollando el soporte para Multiplayer dentro del juego. Todavía no se conocen los requerimientos, pero sí se sabe que necesitará placa con aceleración 3D. El juego seguirá desarrollándose hasta su salida programada para Septiembre de 1999 aproximadamente.

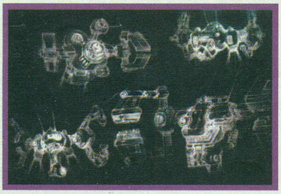


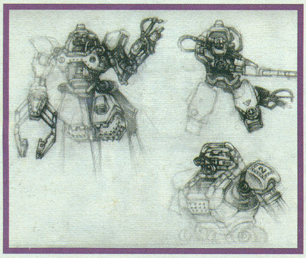

Gangsters
ORGANIZED CRIME
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
THIEF
THE DARK PROJECT
¡Sólo Eidos desafía tu imaginación!
REVENANT
DAIKATANA
JOINT STRIKE FIGHTER
JSF
unisel
EIDOS
INTERACTIVE

Descent 4

Volition reveló los planes de la cuarta parte de uno de sus títulos más renombrados

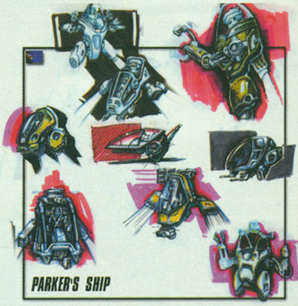
Coincidiendo con el lanzamiento del nuevo sitio de Internet de Volition, el presidente de la compañía Mike Kulas reveló los planes de la cuarta parte de uno de sus títulos más renombrados, el juego de acción en 3D, Descent.





El nuevo sitio de Volition provee información sobre tres de los proyectos en curso de la empresa, Descent 4, Descent FreeSpace 2 y Summoner. Con tan buenos predecesores como Descent 3 (desarrollado por la compañía hermana Outrage) como para respaldar las finanzas, Descent 4 deberá afrontar un gran y expectante comité cuando sea eventualmente publicado por Interplay. Varios de los miembros de Volition, que están trabajando en los nuevos juegos, son responsables del desarrollo de clásicos como Descent 1 y 2, y Descent: FreeSpace.

Mike Kulas dió detalles sobre cómo Descent 4 tomará forma comparado con su precursor, mientras que reveló cuidadosamente: *"Mientras nos mantengamos fieles a lo que creemos que ha hecho de la serie Descent muy popular, nos irá bien, pero estaremos haciendo algunos cambios en la manera de jugar, aunque los seis grados de libertad, los pulidos modelos de las naves, la avanzada Inteligencia Artificial, los renders y la física permanecerán. Una de las cosas que hizo de Descent un suceso fue la valentía de hacer algo nuevo. Ese es el punto de partida para el diseño de Descent 4."*



Estos son algunos bocetos de los artistas que preparan al Descent 4.

Mike continuó en su intención de clarificar la fecha de salida del título tan preciso como pudo: "*Como fecha, tenemos una a la que esperamos llegar, pero mejor no comentarla al público*".

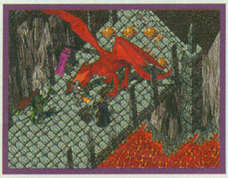
Considerando que Descent 3 todavía no está a la venta, no será dentro de poco obviamente. Piensen que Descent 3 merece una temporada de Navidad por si solo, ¿nos les parece?"

Lord British, un ganador

Ultima Online alcanza los 100.000 usuarios mensuales

De acuerdo con PC Data, Ultima Online es el juego exclusivo de Internet de mayor venta de la historia. "*Ultima Online ha sobrepasado nuestras expectativas, desde el punto de vista de negocio así como un gran experimento social*", dijo Richard Garriott, creador de la serie Ultima. "*En muchos aspectos, la tierra de Britannia refleja la nuestra. La gente se une a un medio ambiente donde pueden vivir una existencia alternativa, lanzando sus propias vidas, así como también un negocio en un mundo virtual*". Más de 100.000 consumidores están pagando 10 dólares por mes en este momento para jugar un juego de Rol de fantasía medieval, con más del 50 por ciento registrados y jugando diariamente. "*Ultima Online ha sentado verdaderamente un estándar por el cual otros juegos en línea serán juzgados, por ambos motivos, comercial y tecnológicamente*", dijo Larry Probst, Presidente de Electronic Arts. "*Estamos sorprendidos y contentos por las ventas del juego, así como por su longevidad. Tenemos cientos de jugadores que juegan diariamente - y lo han hecho por más de un año. Es verdaderamente notable*". Desde una perspectiva de negocios, Ultima Online ha demostrado ser un ganador. Si Ultima Online fuera una compañía independiente sería una de las aventuras más provechosas de Internet hoy en día. EA recientemente agregó servidores en Japón y en el Reino Unido con el doble propósito de bajar costos para los jugadores y acelerar el tiempo de respuesta durante el juego. En adición, la última versión del juego contiene una traductor de lenguaje para facilitar el juego de manera internacional. El increíble suceso de la serie puede ser convenientemente atribuído al hecho que EA ha sufrido bastante para globalizar el evento, y estas noticias deben ser reconfortantes por el hecho de lo que los que saben han venido diciendo por años: Los juegos multiplayer son el futuro del entretenimiento.







CARMAGEDDON II™
TOTALMENTE EN CASTELLANO
Carpocalypse Now™

Dos nuevos para Unreal



GT Interactive y Epic Megagames firman contrato por el Unreal

GT Interactive ha obtenido los derechos mundiales de publicación de dos nuevos títulos basados en el Unreal, realizados por Epic MegaGames, incluyendo Unreal II y Unreal Tournament, una novedad en la serie. GT también obtuvo la opción de utilizar el engine del Unreal II para crear títulos adicionales.



El Unreal Tournament promete acción como nunca.

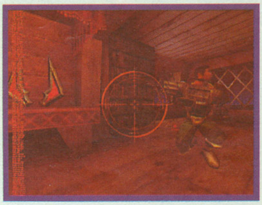
Al mismo tiempo, Epic MegaGames ha seleccionado a Legend Entertainment para crear Unreal II. Legend está desarrollando en este momento el juego de PC Wheel of Time, que utiliza el engine del Unreal y estará siendo publicado por GT Interactive durante el presente año. Legend también trabaja con Epic para desarrollar el pack oficial para Unreal, que incluye más de diez nuevos niveles. GT Interactive planea poner a la ventas ambos juegos en agosto de 1999 aproximadamente.

"Para Unreal II, estaremos combinando nueva tecnología, un diseño de juego innovativo, junto con la fuerte producción de arte por parte de Legend para crear un juego de acción de vanguardia", dijo Michael Verdu, gerente de Legend Entertainment. *"Los fans del Unreal no se decepcionarán; ¡El juego va a estar excelente!"*

Como uno de los juegos más anticipados de 1998, Unreal ha permanecido junto a los diez mejores juegos en cuanto a ventas desde su debut en Mayo de 1998. Unreal Tournament une a los jugadores contra los más duros criminales de la galaxia en nuevos concursos y opciones. el objetivos es convertirse en Grand Master, testear tus habilidades contra o con equipos de los mejores oponentes controlados por computadora nunca vistos en un juego de acción en 3D. Los participantes también podrán tomar el desafío mientras están en Internet, jugando combinaciones de "bots" y humanos.







Diseñado para jugadores desde principiantes a expertos, Unreal Tournament tiene modos de entrenamiento para principiantes, normal, hardcore y turbo. Las armas originales han sido revisadas, y algunas nuevas hacen su debut, incluyendo la Redeemer, un arma tan letal que podrás controlar el proyectil a través de una cámara dentro del mismo. Una avanzada interface de manejo hará al juego muy simple de jugar y de configurar.

Interplay en problemas

La compañía anunció pérdidas mayores que las que los accionistas esperaban.

Interplay, una de las empresas con más historia en el mundo de los juegos de PC, ha reportado una pérdida neta de 15.1 millones de dólares en el tercer cuarto del año, que es mucho mayor aún de la que los accionistas esperaban. La compañía espera, lamentablemente, que el próximo cuatrimestre del año caiga en la misma suerte. Para combatir esto, Interplay está recortando puestos de trabajo y buscando la manera de financiar las pérdidas, y lo más preocupante para nosotros los jugadores, poner unos cuantos proyectos en espera.

"Debido a esto estamos negociando una línea de crédito e implementando un programa de reestructuración de la corporación", dice Chris Kilpatrick, Presidente de Interplay.

Algunas de las causas señaladas son el retraso del Fallout 2 y las escasas ventas del juego para Sony Playstation, Wild 9. Otros proyectos como Messiah y Earthworm Jim 3D se retrasarán hasta mediados del año que viene, que contribuyen a empeorar las cosas. Tan mal están las cosas, que hasta el Star Trek: The Secret of Vulcan Fury, que Interplay dice estar postergándolo por razones técnicas, según gente de la empresa, se comenta que el proyecto fue cancelado.

Cydonia

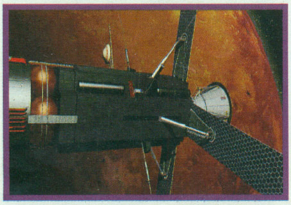
La primer aventura gráfica localizada en la Argentina

¡Basta de voces Españolas! Este es uno de los gritos clásicos cuando nos enfrentamos a una aventura gráfica localizada en España. En un movimiento sin precedente, la empresa Argentina Tele Opción está abocada a la tarea de localizar Cydonia - Mars: The First Manned Mission - Una aventura gráfica desarrollada por Aneiva, Inc. y publicado en Estados Unidos por Dreamcatcher Interactive.

El argumento es el siguiente: En el año 2012 formamos parte de la primera tripulación que tiene como objetivo estudiar la probabilidad de una futura colonización. Un campo de fuerza provoca un accidente, una nave se estrella sobre la superficie del planeta y nuestro objetivo de ahí en más será salvar a los otros dos tripulantes y continuar con la misión descubriendo en varias locaciones vestigios de una civilización anterior. La base de investigación del juego corresponde a datos reales de la NASA y experiencias de la ex URSS.



Estamos ante un buen juego de aventuras, con puzzles integrados a la trama de manera lógica y precisa. Por lo que pudimos ver, la interface y la navegación no presentan demasiada dificultad, y el sistema de inventario es adecuado. Es importante señalar que de acuerdo a nuestras acciones el juego contara con varios finales. Ahora sólo resta esperar un poco para ver la versión final, que incluye un total de 5 CD's.





Eagle Watch para Rainbow Six

El equipo Rainbow Six entra de nuevo en acción, de la mano de Eagle Watch un inminente disco de datos.

El terrorismo se ha incrementado en el mundo, y esta vez están atacando los lugares más famosos del planeta. El Taj Majal, El Big Ben, El senado de los Estados Unidos y una nave espacial secreta Rusa, están en peligro.

Nuevas misiones esperan al equipo antiterrorista creado por Tom Clancy, y esta vez las cosas se ponen más serias, ya que la inteligencia artificial de los chicos malos ha sido mejorada.

Pero no todo son malas noticias ya que nuestros compañeros también corren con esta ventaja, además de la incorporación de personajes originales de la novela de Clancy, como por ejemplo Louis Loiselle, lo que incrementa la desesperación de los fanáticos de Clancy por obtener las nuevas misiones.

Nuevas armas han sido incorporadas como ser la pistola Desert Eagle, capaz de perforar el traje antibalas, y dos nuevos rifles de asalto: el HKG36K, con municiones de 5.56 milímetros y el HKG3A3, usado por la NATO y con municiones de 7.62 milímetros.

Nuevos tipos de juego Multiplayer (uno de los aspectos más poderosos del juego) como Salva la Base, en el cual deberemos desactivar una bomba en la base de otro equipo y viceversa, Assasin, en el cual deberemos asesinar el general del equipo contrario.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Shogo: Legacy of the Fallen

¿Ya terminaste el juego en modo individual del Shogo y querés más acción? Aztech New Media acaba de anunciar un nuevo pack de expansión para el juego de Monolith. Llamado Shogo: Legacy of the Fallen, se espera que salga en Abril de 1999 y será desarrollado por la empresa Anarchy Arts, un equipo de programadores con base en Utah. Algunas de las características principales es que se incluyen seis nuevos caracteres, ocho nuevos monstruos y enemigos, ocho nuevas armas y ocho nuevos Mechs. El pack tiene una particularidad y es que en vez de jugar en forma lineal, la mayoria de los niveles de cada zona son accesibles, los objetivos serán completados usando items en estos niveles y la forma en que uno juegue afectará a la historia, inclusive determinando qué niveles podremos jugar y cuáles no.

Juegos de Guerra II

Electronic Arts comentó que en el Reporte Especial de la NBC sobre las acciones militares contra Iraq se usó el juego de Jane's Fleet Command, un próximo lanzamiento de Jane's sobre estrategia naval, para demostrar cómo las fuerzas de los Estados Unidos atacaron Iraq.

Según Electronic Arts "El equipo de Jane's Combat Simulations trabajó pegado a la NBC para preparar varias horas de filmación tomadas del juego F-15 y de Fleet Command. Era imposible saber exactamente dónde y cuándo se iba a llevar a cabo el ataque, entonces el equipo usó la computadora para recrear escenarios parecidos.

Fleet Command y F-15 fueron usados por la NBC porque contenían detallados mapas de Medio Oriente y las armas usadas por los Estados Unidos para realizarlo. El juego F-15 esta disponible actualmente y Fleet Command estará a la venta en Septiembre de 1999.

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Half-Life	Valve / Sierra / Ofiser	Acción / Arcades	-
2	FIFA '99	EA Sports / Microbyte	Deportes	-
3	PCFútbol 6.0 Ap. '98	Dinamic / Centro Mail	Deportes	-
4	Fallout 2	Black Isle / Interplay	Aventuras / RPG	-
5	Grand Prix Legends	Sierra	Simuladores	-
6	SiN	Ritual / Activision	Acción / Arcades	-
7	Carmageddon 2	SCI / Tele Opción S.A.	Acción / Arcades	-
8	Tomb Raider III	Eidos Interactive / Unisel	Acción / Arcades	-
9	Rogue Squadron 3D	LucasArts / Microbyte	Acción / Arcades	-
10	Railroad Tycoon II	Poptop Software / G.O.D.	Estratégicos	-

Mortyr

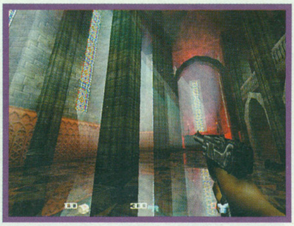
Por la corona de los arcades 3D

Nombre: Sebastián Mortyr, Edad:33 años, Ocupación: Viajero del Tiempo, Misión: Reescribir la Historia de la Segunda Guerra Mundial. Suena difícil, ¿No? La verdad es que Mortyr, el nuevo proyecto de Interactive Magic, es un híbrido entre el famoso concepto del Wolfestein 3D y la calidad gráfica de Unreal.

Usando un avanzado engine que luce tan bien como el de susodicho Unreal, Mortyr cuenta la historia de Sebastián Mortyr, un ex soldado del alto comando alemán que se ha vuelto mercenario y es enviado al pasado,







más exactamente, a la Segunda Guerra Mundial, para cambiar los hechos y de paso apalear a unos cuantos nazis. Nacido en el año 2060, Sebastián es un soldado futurista con un pasado negro. Su padre, Jurgen Mortyr es un alto Oficial Nazi en el Proyecto de Armas Avanzadas, pero algunos sucesos recientes hicieron que ambos, padre e hijo revean sus creencias y alianza con el movimiento Nazi.

El juego se presenta como un serio competidor para todos los actuales reyes del mundo 3D, ya que contará con los clásicos modos de juego Capture The Flag y Deathmatch, aparte de 20 grandes niveles de un solo jugador y un muy interesante modo cooperativo.

Según I.Magic, la inteligencia artificial estará muy cuidada y los enemigos no serán ningunos tontos, llamarán refuerzos, se retirarán cuando estén heridos, se cubrirán y hasta usarán los pack de energía para sanarse.

Con 12 detalladas armas, Visores nocturnos, Jetpacks y silenciadores, Mortyr seduce a primera vista. Juzguen por ustedes mismos.

FECHAS DE SALIDAS

Age of Empires II	Microsoft	Verano 99
Alien Vs Predator	Fox	Verano 99
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Verano 99
Baja 1000 Racing	Red Orb	Verano 99
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	Verano 99
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Verano 99
Beneath	Activision	Verano 99
Birth of the Federation	MicroProse	Verano 99
Braveheart	Eidos Interactive	Verano 99
Canal Soccer 99	Infogrames	Verano 99
C&C: Tiberian Sun	Westwood	Verano 99
Civilization II: T. of Time	Microprose	Verano 99
Close Combat III	Microsoft	Verano 99
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Verano 99
Descent III	Interplay	Verano 99
Diablo II	Blizzard	Otoño 99
Drakan	Psygnosis	Verano 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Verano 99
Dungeon Keeper II	Electronic Arts	Verano 99
Earthworm Jim 3	Interplay	Verano 99
Expert Pool	Psygnosis	Verano 99
Extreme Warfare	Red Orb	Verano 99
Fighter Duel 2	Ocean	Otoño 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Verano 99
Fighter Squadron	Activision	Verano 99
Fighting Steel	SSI	Verano 99
Final Countdown	Impact	Verano 99
Flanker 2.0	SSI	Verano 99
Fly!	G.O.D	Verano 99
Force Commander	LucasArts	Invierno 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Verano 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Verano 99
Game of Life	Hasbro	Verano 99
Giants	Interplay	Otoño 99
Harpoon 4	SSI	Otoño 99
Heavy Gear II	Activision	Verano 99
Heroes of M&M III	3DO	Verano 99
Homeworld	Sierra	Verano 99
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Verano 99
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Otoño 99
Interstate '82	Activision	Verano 99
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Verano 99
Knockout Kings	EA Sports	Verano 99
Lands of Lore III	Westwood Studios	Verano 99
Luftwaffe Commander	SSI	Verano 99
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Verano 99
Messiah	Shiny/Interplay	Verano 99
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Verano 99
Omikron	Eidos Interactive	Verano 99
Outcast	Infogrames	Otoño 99
Panzer Elite	Psygnosis	Verano 99
Phantom Ace	Virgin	Verano 99
Prey	Apogee/3D Realms	Verano 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Otoño 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Verano 99
Rayman 2	Ubi Soft	Marzo 99
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 99
Requiem	3DO	Verano 99
Revenant	Eidos Interactive	Verano 99
Revolution	Fenris Wolf/GT	Verano 99
Screamer 3	Virgin	Verano 99
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Otoño 99
Sega Rally 2	Sega	Verano 99
Shadowman	Acclaim	Verano 99
Shogun: Total War	EA	Otoño 99
Sid Meier's Alpha Cent.	Firaxis/EA	Verano 99
SimCity 3000	Maxis	Verano 99
Skies	SegaSoft	Verano 99
Slave Zero	Accolade	Verano 99
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Verano 99
StarCon	Accolade	Verano 99
Starship Troopers	MicroProse	Verano 99
Star Trek: First Contact	Microprose	Verano 99
Starsiege	Sierra	Verano 99
System Shock 2	EA	Otoño 99
Tomorrow Never Dies	MGM	Verano 99
T. Annihilation: Kingdoms	Cavedog	Otoño 99
Turok 2	Acclaim Entertainment	Verano 99
Ultima: Ascension	Origin/EA	Verano 99
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 99

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

PRIMERA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1998

Esta es tu oportunidad de reconocer el mejor juego de este año. Tu voto y el de todos los lectores de XTREME PC premiará por primera vez la creatividad y originalidad de tu juego favorito, el cual se hará acreedor de un premio especial que lo distinguirá de sus pares.

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL, Y GANA ESTOS SENSACIONALES PREMIOS!

1er PREMIO: 1 DIAMOND VIPER V550

2do PREMIO: 1 TEPPRO 3D HULK III VOODOO BANSHEE

3er PREMIO: 1 DIAMOND MONSTER SOUND M80



Asia Computers Trade Co.,

DIAMOND

Acordate: Si enviás el cupón por correo, hacelo a "PREMIOS XTREME - Larrea 785 15 "B" (1030) - Capital Federal" y si es por e-mail, a premiosxtreme@ciudad.com.ar, indicando en el título del mensaje "PREMIOS XTREME"

A NOMBRE Y APELLIDO ______ B EDAD ______

C NRO. DOCUMENTO ______ D TELEFONO ______

E DIRECCION ______ F C.POSTAL ______

G LOCALIDAD ______ H PROVINCIA ______

I ¿Cómo conociste a XTREME PC? ______

J ¿Cuáles son tus programas favoritos de radio?
1 ______
2 ______
3 ______

K ¿Cuáles son tus programas favoritos de TV?
1 ______
2 ______
3 ______

L Además de XTREME PC, ¿Qué otras revistas lees?
1 ______
2 ______
3 ______

M A tu criterio, el mejor juego de 1998 es: ______

BASES DE LA SELECCION

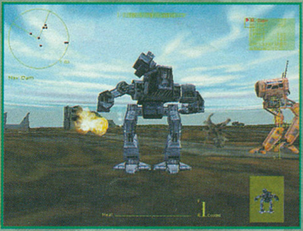
1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se dascartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envio de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el 22 de Febrero y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Marzo de XTREME PC. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Marzo de XTREME PC. 5) Los ganadores ceden a XTREME PC el derecho de publicar sus datos personales en las formas que dicho titular considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 dias de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 dias de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) XTREME PC podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) XTREME PC no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ninguna otra en relación con los premios que se ofrezcan. 10) XTREME PC no es responsable por ningún daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudieran ocasionar el uso de los premios. 11) XTREME PC puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) XTREME PC podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la selección. 13) La participación en esta selección implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como de las desiciones que adopte XTREME PC sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

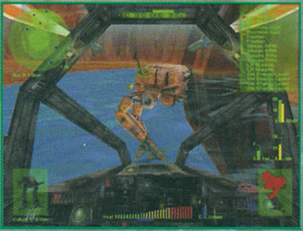
Mechwarrior 3

El rey de los simuladores de robots regresa para aplastar a la competencia

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *Zipper Interactive*
- **DISTRIBUYE:** *Microprose*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Otoño 99
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.microprose.com





Después de muchas idas y venidas, parece que por fin el rey de los simuladores de robots está tomando forma para hacerle frente a sus nuevos adversarios. De la mano de una compañía de poco renombre en el ambiente como es Zipper Interactive, y luego de innumerables deserciones en el equipo de desarrollo, FASA ha encontrado el camino correcto, y está preparándonos un nuevo capítulo de la saga Battletech que va a dar que hablar...

• Hagamos un poco de historia

Mechwarrior 3 está situado cronológicamente en la serie de novelas "Twilight of the Clans" (que se pueden adquirir en su idioma nativo en cualquiera de las librerías que se encuentran en los shoppings de la Capital). La fecha exacta es 3058, y en la historia formaremos parte de la Esfera Interior (Inner Sphere), que deberá luchar contra los clanes renegados.

Las novedades que se podrán apreciar desde un comienzo en la planificación de las misiones es que ahora contaremos con la capacidad de editar nuestros waypoints (puntos asignados para el patrullaje en las misiones) tanto para nuestro mech como para la Base Móvil de Comando (MCB). La idea es mucho más interesante si mencionamos que estos puntos parecen ser modificables en el transcurso de la misión, muy útil en el caso de que debamos modificar nuestra estrategia "al vuelo". Por otra parte, ahora existe un nuevo tipo de zoom, que permitirá vislumbrar a nuestros objetivos de una manera más exacta. Esto es vital en el Mechwarrior 3, ya que los restos de nuestros enemigos (conocidos como "salvage") serán muy útiles a la hora de reprovisionar nuestro mech luego de una batalla, haciendo modificaciones en la estructura del robot a nuestro gusto.

Los que han jugado a los anteriores Mechwarrior recordarán una táctica muy utilizada para dejar a nuestro enemigo fuera de combate: Disparar continuamente sobre una de las piernas, así el mech perdía el equilibrio y quedaba totalmente a nuestra merced. Los que utilizaban esta técnica están de parabienes, ya que sigue vigente en el Mechwarrior 3, sólo que con una pequeña modificación: El número de disparos para poder amputar una pierna deberán ser el doble de los que se efectuaban en los juegos anteriores, ya que primeramente el mech quedará "cojeando" de una manera que prometen va a ser muy divertida de observar (desde el punto de vista del atacante, por supuesto).

• Cada vez más cerca de la presentación

Recuerdo que cada vez que veía la presentación del Mechwarrior 2 decía: "El día que el juego se parezca a la animación, ese día..." y parece que ese ansiado momento se está acercando, porque créanme: El Mechwarrior 3 tiene una calidad gráfica que se asemeja mucho a las animaciones de las intros. Para empezar, el cockpit (o tablero) tiene todos los controles del mech, y las texturas de los robots poseen un detalle asombroso. Si a esto le sumamos mejoras en la inteligencia artificial de los enemigos, la capacidad de esconderse en el fondo de los lagos o ríos para ataques sorpresa (sin olvidar que el agua también sirve para enfriar al mech, indispensable en el calor de la batalla), y las marcas de las pisadas de los robots, que nos dará una pista de contra quién nos enfrentaremos, tenemos sin duda una ecuación casi perfecta que hará de este juego una maravilla que no nos podremos (ni queremos) perder.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Estratégicos
- **COMPAÑIA:** *Eidos Interactive*
- **DISTRIBUYE:** *Unisel*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Otoño 99
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.eidosinteractive.com

Braveheart

Afilen espadas... ¡es hora de luchar por nuestra libertad!

Por Durgan A. Nallar

En 1995 el popular actor Mel Gibson, protagonista de las sagas Mad Max y Arma Mortal, entre otros filmes, héroe moderno por excelencia y responsable de millones de suspiros femeninos, revoleó la campera de cuero y el arma reglamentaria para sorprendernos con un excelente trabajo como actor/director cinematográfico en Braveheart, aquí conocida como Corazón Valiente. En 1999, Eidos Interactive nos traerá un juego estratégico en tiempo real basado en la película, en el que podremos participar en las cruentas, gloriosas batallas del siglo XIII.

Lo primero que llama la atención de la película de Gibson, además de la obligada historia de amor y un desgarrador clamor de libertad y determinación, es el vertiginoso ritmo de las batallas que se suceden a lo largo de las casi tres horas que dura el filme. Braveheart es una película fuerte, con escenas de una violencia desgarradora; sin embargo, no es exagerada, porque el combate con lanzas, espadas, hachas y mazas, por nombrar algunos juguetes, era tan brutal como Gibson lo muestra.

El carácter principal en el filme es William Wallace, un héroe de la historia escocesa cuya leyenda ha superado fronteras. Wallace luchó por la libertad de Escocia durante los últimos años del siglo XIII, tanto a golpe de espada como avivando al pueblo, oprimido por las fuerzas del rey Edward I, un monarca británico autoproclamado rey de Escocia (cómo no).



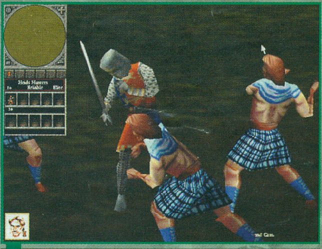
Eidos compró los derechos de Braveheart a la Paramount Pictures y la Twentieth Century Fox para que su asociada, Red Lemon Productions, se concentre en el desarrollo de un juego de estrategia en tiempo real similar en estilo y apariencia al poderoso Myth, de Bungie Software. Los combates se llevarán a cabo en un paisaje tridimensional y tratarán de recrear la acción intensa que hemos visto en la película. Como es de imaginar, Eidos prometió ser fiel con Braveheart a la hora de mostrar sangre, decapitaciones, amputaciones, huesos rotos y cortes varios, por lo que algunos jugadores podrían sentirse impresionados.

En el juego tomaremos el papel de Wallace y seleccionaremos uno de los dieciséis clanes escoceses, cada uno con su propio territorio, población y recursos. Respecto de éstos, el sistema será parecido al de juegos como Starcraft y Age of Empires. Habrá que supervisar la provisión de alimentos, sembrando y cazando, y armar a nuestro pueblo. Adicionalmente, habrá que lidear con la moral de nuestro ejército y de la gente común. Luego será cuestión de unir los clanes a tiempo para repeler la invasión de la Corona Británica. Durante el desarrollo de los acontecimientos hemos de interactuar con personalidades famosas, como el rey Edward o la bella Muron, prometida de Wallace.



El asedio a los castillos será uno de los puntos fuertes de Braveheart.

El engine 3D de Red Lemon proporcionará terrenos dinámicos y ciclos normales de luz diurna y nocturna, afectando grandemente la táctica a utilizar dependiendo del momento en que las batallas se disparen. A todo esto habrá que sumarle la influencia de las estaciones del año. El terreno es una copia exacta de Escocia y el norte de Inglaterra, reproducida gracias a mapeos satelitales y tecnología fractal. Veremos la acción desde una cámara flotante y tendremos distintos grados de zoom para dirigir en tiempo real a nuestros bravos en polleras. Habrá asedios a los castillos del rey y luchas sin respiro. El juego recibirá aportes del filme: imágenes, efectos de sonido y escenas de video, aunque, jaja, Gibson parece que no va a aparecer en ningún momento.



El engine 3D reproducirá movimientos realistas en combate y daño localizado.

MAGIA^{3D}

Magia^{3D} es una aventura gráfica en
rimera persona que se desarrolla dentro
e los pasillos, pasadizos, habitaciones y
alones de un castillo virtual, **donde la
Magia es la protagonista**.



✓Presenta más de **3 horas de video** que
ncluyen **118 trucos de magia, 20 de ellos
xplicados** en forma clara y sencilla para
ue **vos mismo puedas hacerlos**!!!.



✓Recorriendo el castillo encontrarás un
eatro del que podrás entrar y salir cuando
uieras para disfrutar de un **show de
nagia continuado de 40 minutos**.



✓Además, el programa incluye una
alería con las fotos y biografías de los
3 magos más famosos del mundo.



✓Presentado en **5 CD-ROM** para
Vindows95/98 y desarrollado con la última
ecnología disponible, con **Magia^{3D}** verás
odo **a pantalla completa**!!!.



Todas las imágenes han sido tomadas del programa original.

**Para obtener mayor informacion acerca de la linea completa de productos Atlantic Software,
visitá nuestra página web: www.bjbroker.com**

ATLANTIC
SOFTWARE

B.J. Broker S.A.
Av. Callao 1016
Piso 13 - Oficina "A"
(1023) - Buenos Aires
República Argentina
Tel: (541) 811-0824/27
Fax: (541) 815-1779
comuniquese@bjbroker.com

Windows® 95
Pentium® 133

presentado en
5 CD-ROM

requerimientos
mínimos del sistema

Magia3D®
Desarrollado, Producido y Distribuido por
B.J. Broker S.A.

Requerimientos mínimos del Sistema
Pentium® 133 Mhz o superior 16 Mb de memoria RAM
Lector de CD-ROM de 4X o superior
Placa de video SVGA de 1 Mb
Placa de audio Windows® compatible
Teclado y Mouse
Las placas de Audioa y Video deben ser compatibles con DirectX
Sistema Operativo **Windows®95 o superior**
Magia3D® casi no requiere espacio en tu disco duro!!!

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.



Half Life



Fallout 2



Grand Prix Legends



European Air War



PCFútbol 6.0 Apertura '98



FIFA 99









¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: Clockworks Games / Micro Forte / Panasonic
Internet: www.enemyinfestation.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 200 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.



Enemy Infestation

La compañía Clockworks Games nos presenta un interesante título con un estilo similar al del conocido X-Com

Por Santiago Videla

Enemy Infestation es uno de los pocos juegos que ha logrado tomar exitosamente algunos elementos típicos de los juegos de estrategia por turnos como en el caso de la saga de los X-Com y adaptarlos a un juego en tiempo real, logrando que la estructura de cada una de sus misiones sea mucho más compleja, variada y atrapante que la que se puede ver en muchos títulos en tiempo real de características similares.

Principales características

En lo que se refiere al argumento, este juego seguramente no figurará entre los candidatos en el caso de que a alguien se le ocurra otorgar algún premio a la originalidad, su historia es más bien sencilla y casualmente parecida a la de "Aliens: El regreso", pero salvando las diferencias sirve para crear un ambiente que poco a poco se irá ganando la atención del que lo esté jugando.

En este caso todo comienza con la caída de un extraño objeto en las cercanías de una base de investigaciones ubicada en la superficie de algún planeta fuera de nuestro sistema solar. A partir de este incidente, empezarán a reportarse apariciones de criaturas poco comunes y como ya se estarán imaginando, nuestro objetivo a lo largo del juego será estudiarlas y tratar de encontrar una forma efectiva de eliminarlas definitivamente.

Este juego, a pesar de tener una historia lineal nos presentará las misiones (26 en total) en grupos de manera tal que si llegamos a quedarnos trabados en alguna de ellas podamos elegir otra que sea más accesible, para luego volver a intentarlo, obviamente tarde o temprano tendremos que completarlas todas si es que queremos tener acceso a la misión final, pero de todas formas el hecho de que la mayoría de las misiones puedan ser seleccionadas en el orden que el jugador desee, ayuda bastante a evitar que el juego se torne pesado, sobre todo para los jugadores con menos experiencia.

Igualmente, Enemy Infestation nos ofrecerá la posibilidad de jugar un nivel, (muy bien realizado) en el que varios especialistas nos explicarán paso a paso todas las acciones que nuestros personajes podrán hacer, como por ejemplo: Utilizar ciertos objetos, cómo usar cada tipo de arma, cómo hacer que los científicos mejoren las prestaciones de nuestros equipos y muchas cosas más, además el nivel de dificultad una vez que comencemos a hacer las misiones importantes, es muy accesible y nos dará la oportunidad de aprender a controlar el comportamiento de nuestros protagonistas antes de ponernos ante desafíos verdaderamente complicados.

El único aspecto que por momentos puede llegar a hacer que el juego se vuelva un poco monótono es la variedad de escenarios, que en este caso llega a un total de 5, sin contar el de la base de entrenamiento.

Es importante aclarar, que a pesar de haber 5 bases diferentes para 26 misiones, hay varios lugares dentro de cada escenario a los que no podremos ingresar la primera vez que los visitemos y que se irán habilitando a medida que logremos progresar, además de esto, la estructura y los objetivos que deberemos cumplir en cada lugar siempre serán distintos y cada vez que entremos en una nueva misión, podremos encontrar nuevos equipos y distintas máquinas especiales que nos ayudarán a salir adelante, lo cual sirve enormemente para balancear la poca cantidad de niveles.



Los gráficos y el sonido

Los gráficos, son sin duda el punto más fuerte de Enemy Infestation, en general tienen un excelente nivel de calidad, los escenarios son muy completos y el detalle que se puede ver es muy elevado gracias a que este juego puede funcionar usando una paleta de 16 bits o sea 65000 colores.

Por otro lado, los personajes también están muy bien hechos y sus animaciones son sumamente prolijas.

Lo más destacable en lo que a sonido se refiere es la música, que además de ser bastante agradable, crea en cada nivel un ambiente adecuado y acompaña muy bien la acción del juego.

Comentario final

Si Enemy Infestation hubiese tenido una variedad de niveles mucho más amplia de la que tiene, posiblemente podría haberse convertido en uno de los mejores títulos de este género, de todas formas el juego sigue siendo muy interesante desde cualquier punto de vista.

Si ustedes están buscando algún juego de estrategia en tiempo real que se parezca a los X-Com, o incluso a títulos como el viejo y conocido Syndicate, les recomiendo que por lo menos traten de ver un demo de este porque en una de esas podrían llegar a sorprenderse.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de estrategia en tiempo real similar a los de la serie del X-Com.
LO QUE SI: La estructura de las misiones. Los gráficos. La jugabilidad.
LO QUE NO: Poca variedad de escenarios. Historia poco original.

77%


DIRECTO
AL GOL
PC CD
FIFA
www.easports.com
EA SPORTS
FIFA 99
Distribuye MICROBYTE S.A Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 553-7666

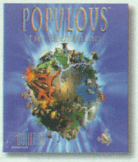
reviews

PROMEDIO **81%**

Ficha Técnica

Compañía / Distribuidor: *Bullfrog / EA/ Microbyte*
Internet: *www.populous.net*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.*

ESTRATEGICOS



Populous: The Beginning

Jugar a Dios no es cosa de todos los días

Por Durgan A. Nallar

Bullfrog, la exitosa compañía británica que produjo títulos memorables como PowerMonger, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park y Dungeon Keeper, esta vez nos bendice con uno de los juegos más queridos por los adictos a la estrategia en tiempo real. En el rol de dioses, tenemos que guiar a una primitiva raza de simples mortales. ¿Quién puede resistirse a la tentación de modificar la tierra, provocar terremotos e inundaciones y desatar la furia de los volcanes con un simple clic de nuestro poderoso mouse?

Allá por 1989 conocimos Populous, el primer juego que nos proponía simular una entidad divina. Gracias a lo original del producto y a su enorme jugabilidad, se convirtió en un clásico. Vendió más de tres millones de copias y fue portado a casi veinte formatos, incluyendo Sega Génesis y Amiga. En 1993 se liberó al mercado la secuela del original, Populous II: Trials of the Olympian Gods. Y pasaron años. En 1997, Bullfrog anunció que la tercera entrega estaba en preparación, e iría a llamarse Populous III: The Third Coming. Poco después, el programador líder del proyecto, Peter Molyneux, abandonó Bullfrog para fundar su propia compañía, LionHead, y entonces muchos creímos que nunca habría un tercer Populous. Sin embargo, el producto apareció en toda su gloria, pero con otro nombre: The Beginning (el Comienzo).

En esta oportunidad no representaremos el papel de un dios todopoderoso, sino el de una Shamán en su intento por alcanzar la divinidad, de ahí el nombre del juego. The Beginning contiene veinticinco misiones en cinco planetas distintos. El paisaje es un bello terreno 3D que podemos rotar fácilmente para verlo desde cualquier ángulo, y también desde el espacio exterior, como si fuéramos un dios. Los gráficos son coloridos, casi fotorrealísticos. Si contamos con una placa aceleradora D3D el espectáculo mejora todavía mucho más, haciendo que el moverse y desplazar la cámara por el mundo de Populous sea un placer para los ojos. La música, a veces mística, a veces tipo cartoon, es apropiada.

Tenemos completo control sobre nuestros fieles, en un estilo similar al C&C. Claro que la impresionante inteligencia artificial del juego se ocupa de ellos sin necesidad de nuestra intervención directa, poniéndolos a cortar leña para edificar, o a luchar y dormir, las únicas formas de obtener maná -la energía- que necesitamos para lanzar nuestros hechizos y conquistar a las tribus adversarias. Respecto de éstos, contamos con varias clases en nuestro papel de hermosa shamán, entre los que existen aquellos para terraformar el paisaje y otros para invocar a los elementos: tornados, terremotos, inundaciones, rayos, bolas de fuego, etc., e incluso abejas furiosas y un Angel de la Muerte con el que pasamos varios momentos divertidos. Los hechizos deben obtenerse rezando a los tótems o monolitos y robando a la tribu enemiga. La shamán es la unidad más poderosa, y es capaz de resucitar mientras el maná alcance. Las restantes unidades son pocas, nativos, guerreros, guerreros de fuego y sacerdotes capaces de hipnotizar y convertir a los enemigos a nuestra fe o defendernos de ellos. En cuanto a los vehículos, disponemos de botes y de globos aerostáticos para atravesar los lugares inaccesibles en los que nuestros adversarios construyen sus aldeas. La posibilidad de modificar el terreno con hechizos provoca una nueva estrategia, bastante diferente a la utilizada en otros juegos. Hay varias maneras de terminar cada misión. El soporte multiplayer es muy bueno, ofreciendo conexión IPX, TCP/IP y por módem. Bullfrog cuenta con un servidor gratuito. El deathmatch es divertido, sin tener la profundidad de otros juegos más complejos.

En síntesis, Populous: The Beginning es un juego de calidad, adictivo y muy recomendable. Pero si bien el entorno tridimensional ayuda mucho, no se trata de un avance radical sobre los primeros de la serie. De todas maneras, sin duda es un trago de agua fresca para los enrolados en la estrategia.

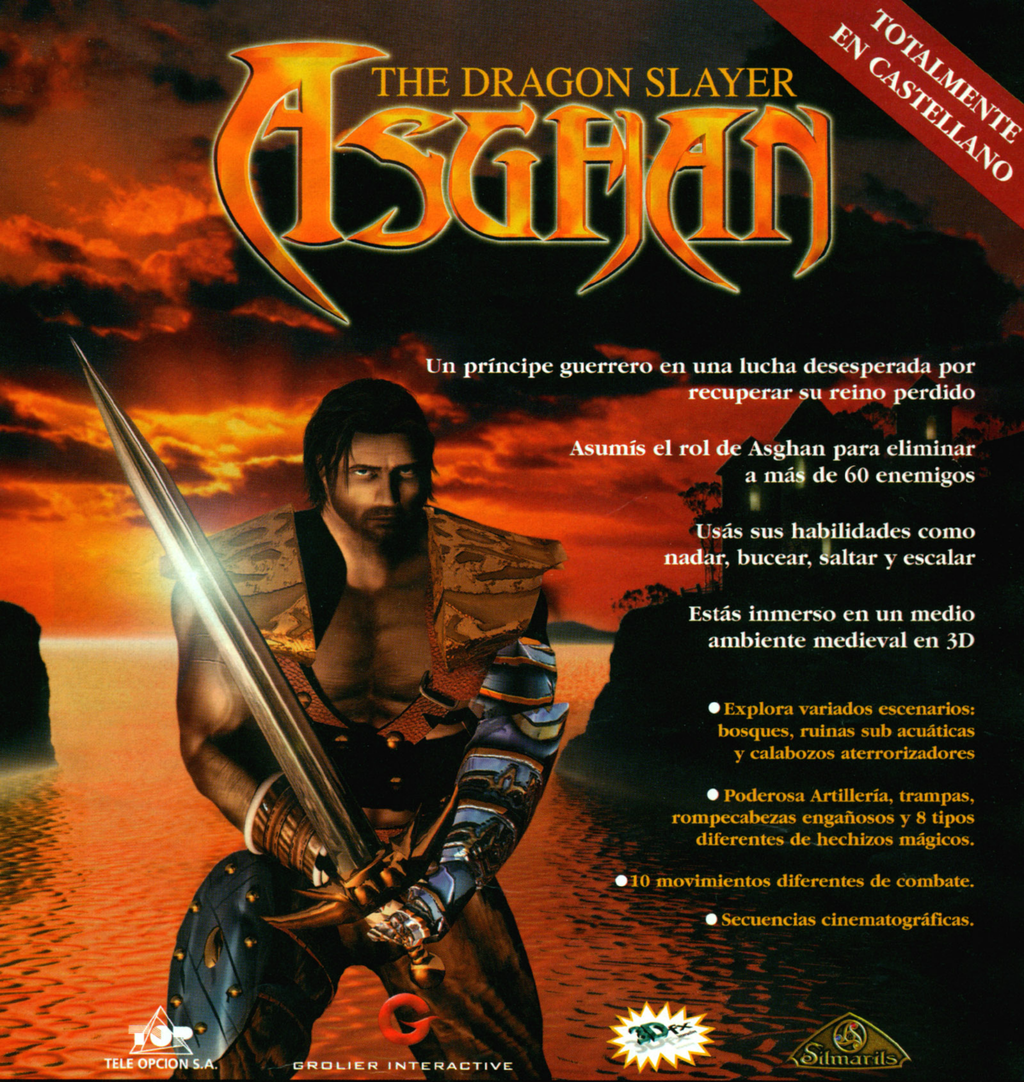


A medida que construimos nuestra tribu se vuelve más poderosa.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador de Dios que divierte mucho.
LO QUE SI: El entorno 3D, los hechizos, las diferentes estrategias.
LO QUE NO: El control de las unidades en combate. No trae editor de misiones.

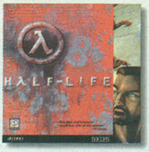
81%


TOTALMENTE EN CASTELLANO
THE DRAGON SLAYER
ASGHAN
Un príncipe guerrero en una lucha desesperada por recuperar su reino perdido
Asumís el rol de Asghan para eliminar a más de 60 enemigos
Usás sus habilidades como nadar, bucear, saltar y escalar
Estás inmerso en un medio ambiente medieval en 3D
• Explora variados escenarios: bosques, ruinas sub acuáticas y calabozos aterrorizadores
• Poderosa Artillería, trampas, rompecabezas engañosos y 8 tipos diferentes de hechizos mágicos.
• 10 movimientos diferentes de combate.
• Secuencias cinematográficas.
TELE OPCION S.A.
GROLIER INTERACTIVE
Silmarils



PROMEDIO
97%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Valve / Sierra / Ofiser
Internet: www.sierra.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 133 MHz, 24 MB RAM, CD-ROM 4X, Windows 95/98/NT 4.0., placa de sonido.



Half Life

Después de 2 años de mucho trabajo, conocemos finalmente al primogénito de Valve

Por Sebastian Di Nardo

Nada más difícil que esperar el Half Life. Nada más difícil que jugarlo cuando finalmente salió. Nada más difícil que dejar de jugarlo sin haberlo terminado. Y nada más difícil que enfrentar la sensación de vacío que se siente al llegar al final. Sin duda un nuevo monstruo ha nacido, su nombre es Valve y su hijo: Half Life, casi podemos asegurar el mejor juego del año.

Hace ya más de 2 años que Quake sorprendió al mundo entero, reinventando con su engine los juegos de acción en primera persona. Agregando a esto el nacimiento de las placas aceleradoras 3D, y la masificación de las mismas. Estos 2 acontecimientos marcaron el mundo de los gamers, elevando la calidad gráfica de los juegos a un punto inimaginable.

Desde entonces, varias companías intentaron hacer frente al Quake prometiendo sus famosos "Quake Killers". Ninguno de ellos llegó a tiempo, mientras se ocupaban de reescribir el engine de Quake, para lograr mayor interactividad, John Carmack reconstruyó el engine casi por completo. ¿Su resultado?: Quake II, que volvió a batir récords y los supuestos "Quake Killers" jamás dieron señales de vida. Durante todo este tiempo, se murmuraba mucho acerca de este tema, y los que más espacio ganaron en Internet, fueron Unreal y Half-Life. Finalmente durante el mes de Mayo, Unreal se hizo realidad. Sólo faltaba el esperadísimo producto de Valve.



Durante la exposición de E3 tuvimos la suerte de ver una beta, y realmente nos dejó con la boca abierta. A pesar de la calidad gráfica de Unreal, Half-Life se perfilaba como un juego mucho más complicado, interactivo, y sofisticado. El tiempo que había que esperar era cada vez menor, pero la ansiedad no nos dejaba vivir. Pocas veces un juego logró captar la atención de tanta gente antes de salir, como fue el caso de Half Life.

Hoy, después de haber jugado sin parar por horas y haber sentido la imposiblidad de apagar la computadora hasta ver el final de esta atrapante historia, les digo al borde de las lágrimas que este es un acontecimiento que ninguno de nosotros puede dejar pasar.

La historia

Nuestro personaje es un hombre de 27 años llamado Morgan Freeman, que forma parte de un cuerpo científico en una base militar secreta. Todo comienza en un día como cualquier otro. Estamos dentro de un transporte subterráneo que nos lleva a nuestro puesto habitual de trabajo, en el sector de pruebas. Al llegar a nuestro destino, un guardia nos saluda y nos abre la puerta a nuestro sector. Para nuestra sorpresa, mientras los científicos y el personal de seguridad dialogan entre ellos intentando resolver un desperfecto, nos saludan y nos indican que estamos llegando tarde a la prueba y que nos están esperando. Aquí es donde podemos ver la primer diferencia con los demás juegos del género. Los briefings van apareciendo en el mismo juego y generalmente nos lo dan científicos o personal de seguridad. No hay texto, no hay animaciones, TODO, SUCEDE DELANTE DE NUESTROS OJOS, como en la vida real, como si

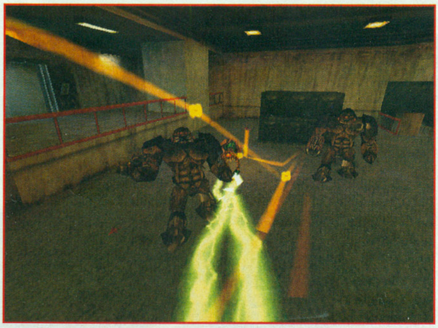


estuviéramos ahí. Nos dirigimos a nuestro sector para realizar un experimento de rutina, algo sale mal y queda abierto un portal dimensional a través del cual entran alienígenas que nos darán incontables dolores de cabeza.

Nuestra misión es salir del complejo con vida, pero a medida que vamos avanzando nos damos cuenta de que no es tan fácil. Los militares enviaron un ejército de marines a tapar su error, su misión consiste en eliminar toda prueba, humana y alienígena y destruír la base. Con lo cual deberemos lidiar con extraterrestres y un ejército muy bien entrenado de marines. Y lo peor de todo es que no podemos permitir que destruyan la base porque eso dejaría el portal dimensional abierto para que los alienígenas sigan apareciendo. De todas formas las cosas no se pueden solucionar en la base, así que vayan preparando las valijas para un largo, muy largo viaje... (no les voy a contar más para no arruinarles la historia, ¡pero qué ganas tengo!)

Aspecto gráfico y sonido

Gráficamente Half Life se parece mucho a Quake II pero con notables mejorías. El agua no sólo tiene transparencias y luz, sino que también tiene en algunas ocasiones un movimiento similar al oleaje. Las texturas, si bien no tienen la calidad de las de Unreal, tienen una profundidad asombrosa, y un



realismo muy particular. Las de metal corroído, por ejemplo, son fabulosas, y el hecho de que tengan una menor paleta de color, aumenta la cantidad de cuadros por segundo y hace el juego mucho más fluído. El sonido acompaña al juego en todo momento, aportando a todo un mayor realismo. Lo mejor es que no solamente los disparos suenan bien, sino que la música, no molesta, y permite escuchar el sonido perfectamente. Las melodías que escuchamos son muy cinemáticas, apareciendo sobre todo en las secuencias de tensión, aumentando el suspenso y la adrenalina.

Jugabilidad e inteligencia artificial

Hay 2 elementos que hacen de Half Life una aventura completamente distinta. El jugador se siente completamente sumergido en la historia y a la vez parte de ella. Condiciones generadas acertadamente por sus creadores mediante un guión atrapante, en el cual nunca vemos un briefing o recuadro con nuestro objetivo en el nivel, sino que al ir avanzando los personajes con los que interactuamos nos informarán acerca de su condición y nos pedirán que efectuemos alguna tarea. Es muy importante que cuidemos la vida de los científicos y de los guardias de seguridad, con los que podemos hablar presionando la tecla "action". Ellos serán nuestros aliados y nos darán información, abrirán puertas e inclusive nos cubrirán con sus armas del fuego enemigo. Uno de los elementos más importantes para evitar que el jugador pierda el hilo de la historia es que han disminuído notablemente los tiempos de carga al pasar de un nivel a otro.

En cuanto a la inteligencia artificial es una de las mejores que ví hasta el momento, opacando en algunos aspectos a la del Unreal. Sus desarrolladores han logrado moldear las inteligencias de tal manera que cada personaje tiene su propia personalidad. Por ejemplo, los marines, se mueven en grupos y se comunican entre ellos por radio, y si les disparamos podremos ver la sangre manchando la pared y al soldado retirándose a una posición más segura, desde la que probablemente nos arroje granadas gritando: "fire in the hole" (fuego en el hoyo).

Multiplayer

En cuanto al modo multiplayer, es bastante sencillo y es otro de los aspectos en los que se despega de sus competidores. Utiliza parte de la arquitectura diseñada por John Carmack en QuakeWorld, e incorpora además compatibilidad con WON. Al principio tenía unos bugs: Utilizando LAN verificaba en WON (La red de Sierra para partidos Multiplayer) la autenticidad, algo totalmente innecesario para una partida local. Este problema fue solucionado con un patch que ya se encuentra disponible en Internet. De todas formas, para una partida por la gran red, WON verificará el número de serie y si éste es inválido, olvídense. Un nuevo apoyo al software legal en el mundo.

Por el momento solo se puede jugar el modo normal de Half Life por internet, pero más adelante se incluirán Capture the Flag y King of Hill, ademas del muy prometedor Team Fortress, cuya preview se puede ver desde el mismo menu del Half-Life.

El menú está bien armado, es fácilmente configurable y permite agregar sin problemas nuevos mapas y modelos de jugadores. Lo más interesante es que contiene un menu con los servidores y la velocidad de pin de c/u. Los principiantes no tienen de que preocuparse, ya que se incluye un modo rápido para usar el servidor con el mejor velocidad de pin de la Net automaticamente. Para todos aquellos que tengan una cuenta de Internet, no dejen de probar el modo multiplayer, una experiencia increíble que supera a los otros arcades 3D que existen actualmente.





En conclusión

Half Life es la experiencia más asombrosa y completa que pueda brindarnos un arcade en primera persona. Lejos, el mejor juego hasta la fecha , todo está a su favor. La inteligencia artificial, los escenarios, las texturas, el sonido, la iluminación, las armas, los personajes, y por sobre todas las cosas un buen guión. Hasta tiene en cuenta, cosa que nadie hizo hasta ahora, a los jugadores novatos, y les da la posibilidad de entrenar con "Hazardous Course", que nos da instrucciones y nos enseña los movimientos preparándonos para la peripecias que tendremos que sortear.

Nunca en mi vida un juego me atrapó de esta forma. Es prácticamente imposible despegarse del monitor, y al terminarlo uno experimenta una sensación de vacío y piensa: ¿Y ahora qué? Es imposible no comparar a los futuros juegos con Half Life, así que desafortunadamente para las compañías, tendrán que superar la nueva marca impuesta por Valve. Una experiencia imperdible para todos. Si quieren hacerse un buen regalo a ustedes mismos, piensen en Half Life, me lo van a agradecer.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de acción y estrategia en primera persona.
LO QUE SI: Los gráficos, el sonido, una excelente banda musical, interface fácil de utilizar y un excelente soporte multiplayer. La tensión, las armas, la tensión, la inteligenicia artificial, ¿Les dije la tensión?
LO QUE NO: Hay que bajar un patch de Internet que arregla un par de errores menores en Multiplayer.

97%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Raven Software / Activision*
Internet: *www.activision.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz (Con aceleración 3D), 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 360 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.*



Heretic II

La esperada segunda parte de todo un clásico, esta vez con un estilo renovado, muy similar al de Tomb Raider

Por Santiago Videla

Después de una larga espera y de aparentemente varias complicaciones (debido al perfeccionismo de Raven Software), Heretic 2 finalmente está entre nosotros. H2 desde un primer momento parecía que pasaría desapercibido, ya que en su etapa de desarrollo, aunque con bastante publicidad, no se perfilaba como un "Gran Juego", igualmente y contra todos los pronósticos, el engine de Quake II fue mejorado ampliamente y la versión final, utilizando únicamente la perspectiva en 3ra persona, logró sorprender a muchos (incluyéndome a mi) con un juego mucho más pulido, cuidado y adictivo de lo que se esperaba.

Características principales

Heretic II está hecho con una versión modificada del engine que fue creado para el Quake II, sólo que en este juego el personaje se ve desde una cámara muy similar a la del Tomb Raider es decir en tercera persona, aunque su estilo sigue siendo el mismo que tienen otros títulos de esta compañía como por ejemplo: Heretic, Hexen y Hexen II.

El argumento de Heretic 2 comienza justo después del final de su primera parte, cuando el protagonista (Corvus) regresa a su mundo y al llegar encuentra que todo ha sido infectado por una plaga desconocida que hace que la gente se vuelva agresiva, convirtiéndolos poco a poco en sirvientes del mal.

Obviamente nuestra misión será encontrar al causante de la plaga y buscar una cura para volver a salvar a nuestro mundo de la destrucción.

El juego, a pesar de verse diferente que su versión anterior, se juega del mismo modo y gracias al engine de Quake II es posible controlar al protagonista usando el mouse, lo cual hace más fácil explorar lugares de difícil acceso.

Al comenzar a jugar, nuestro personaje estará equipado con una lanza que además de poder usarla para pelear, nos servirá como garrocha cuando tengamos que saltar grandes distancias, también tendrá un poder de ataque y uno de defensa con los que podremos lanzar diferentes hechizos a distancia, lo único que será necesario tener en cuenta al usar la magia son las barras que indican el poder que nos queda, el cual podremos recargar en distintos altares o simplemente juntando "Mana" del color que corresponda.

A medida que vayamos avanzando en el juego, iremos encontrando nuevos hechizos y armas especiales que podremos combinar junto con uno de nuestros poderes, para lograr nuevos ataques más potentes.

Algunas de las innovaciones más importantes que podremos ver en Heretic II con respecto a sus predecesores es que ahora tendremos un mapa que nos mostrará todas las secciones de la mayoría de los lugares que vayamos a visitar, sin duda una opción muy útil que sacará de un apuro a más de uno y por otro lado, también tendremos un libro en donde quedarán escritos los objetivos más importantes que deberemos cumplir en cada lugar, cosa que nos servirá para no quedarnos trabados por no prestar atención a lo que nos dicen.

Raven Software aprovechando que el engine posee un sólido soporte para Multiplayer, no dudo en incluirlo en H2, este resulto ser muy bueno y la única traba inicial será acostumbrarnos un poco a la nueva perspectiva.

Los gráficos

Lo más destacable en este aspecto son los efectos, ya que lo que han logrado hacer con el sistema de partículas de este engine es realmente espectacular. También hay que destacar a los escenarios, especialmente sus texturas que tienen una gran calidad, además el diseño de los niveles es bastante interesante.

Por último, el nivel de detalle de los enemigos también es muy bueno, pero desafortunadamente no hay mucha variedad de ellos en cada nivel.



El veredicto

Si bien Heretic II no está a la altura de títulos de primera línea como el Half Life, es una buena alternativa para aquellos a los que les gustaron juegos del estilo Hexen o Hexen II, el único problema es que en comparación resulta ser bastante corto (sólo llegaremos a cubrir la cuarta parte del mapa principal) y la forma en la que se termina deja una sensación de cómo si estuviese faltando algo, ya que el final no tiene ninguna sorpresa que no sea lo que los distintos personajes nos fueron contando.

Como último comentario, creo que con una historia un poco más llamativa y fundamentalmente con muchos más niveles de los que tiene, Heretic II podría haber sido una producción de primer nivel, lamentablemente esto no ha sido así, pero de todos modos recuerden que el juego sigue siendo muy bueno y si les agradó lo que vieron en el demo, la versión final seguramente les gustara.

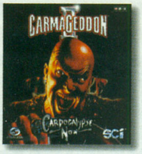
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una interesante aventura de acción en 3D.
LO QUE SI: Los gráficos. Los efectos. El modo Multiplayer.
LO QUE NO: Es bastante corto. Final poco llamativo.

76%

PROMEDIO
85%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Stainless Software LTD / SCi / Interplay / Teleopcion S.A.
Internet: www.sci.co.uk
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, 200 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, placa de sonido.



Carmageddon 2

La continuación del juego más violento en la historia de la PC ya está entre nosotros. ¡Impresionables abstenerse!



Por Martín Varsano

***A**ntes que nada es mi deber aclarar que los que se sentían ofendidos con la temática del Carmageddon (una brutal carrera en la que todo valía, hasta atropellar a los transeúntes e inocentes animalitos como medio para ganar dinero) no deben seguir leyendo esta nota por ninguna razón. El Carmageddon 2 no es más que una magnificación del juego original, y las cosas se han puesto más oscuras aún. Por el otro lado, los que hacemos Xtreme PC debemos considerar al Carmageddon 2 como otro juego más, y, quitándonos de la cabeza que este tipo de cosas son repudiables en un entorno real (como también sería matar humanos, como ocurre en cualquier arcade 3D en primera persona, o porqué no, soldados en cualquier juego estratégico) ver al juego como otra alternativa de diversión. El que no sepa diferenciar la realidad de un juego de computadora ha sido advertido, y los que piensen que por jugar a este juego estamos de acuerdo con su temática, están equivocando el rumbo. Están avisados.*

Todo vale

Como mencionamos anteriormente, la temática del Carmageddon 2 sigue siendo la misma que la de su antecesor: Participar en una serie de carreras absolutamente brutales (bien al estilo Mad Max) en donde todo está permitido, tanto la destrucción de los competidores, como el asesinato de todo lo que se nos cruce mientras estamos tratando de completar las vueltas necesarias para ganar la carrera. El primero en eliminar a la competencia, o realizar todas las vueltas requeridas, es el ganador. Y por eso recibe un bono, que nos permite comprar otros automóviles para ampliar nuestra colección.

Esto no sería tan grave, (ya se han visto infinidad de juegos en los que hay que recorrer circuitos, ganando dinero para modificaciones varias) el tema (y lo más discutible para los detractores del juego) es que se premia, y con grandes sumas de dinero, el asesinato de los peatones (todas las pistas están ambientadas en ciudades o en lugares donde viven inocentes criaturas, tanto humanos como animales). Y la cosa no termina ahí: La forma en que se termine la vida de la desdichada criatura tendrá diferentes bonificaciones. A más brutal y sangriento el deceso del occiso, mejor. Tanto la destrucción de los otros autos (preferentemente hay que pegarles de frente, y arrastrarlos hacia una pared para poder aplastarlos como corresponde) como de los peatones, nos darán además del contante y sonante algo de tiempo extra, indispensable para poder recorrer los niveles a nuestras anchas buscando nuevos power-ups, algo que mencionaremos más adelante, y que sin duda es una de las características más divertidas del juego.

Tal vez la única diferencia en lo que a la temática del juego se refiere, es que en el Carmageddon 2 luego de recorrer varios circuitos hay que realizar una prueba realmente difícil, como por ejemplo dar cinco vueltas a uno de los circuitos en cinco minutos (el tiempo para dar una vuelta casi perfecta es de un minuto), o andar a los saltos por los techos de unos edificios, destruyendo a nuestro paso unas antenas parabólicas. Estas pruebas son las que realmente testearán nuestros nervios, ya que no son fáciles de cumplir. Muchas veces nos encontraremos pensando una estrategia a seguir para poder pasarlas, o buscando el recorrido perfecto para no perder ni uno de los valiosos segundos.

Gentlemen, start your engines!

La temática del juego es prácticamente la misma que la de su antecesor, pero lo que se ha revitalizado sin duda es el engine. Ahora todos los "peds" (peatones y animales) están realizados en 3D, y esto le ha permitido a los desarrolladores realizar muertes mucho más creativas, ya que según el lugar del auto con el que impactemos a los peds, la víctima fallecerá siempre de una forma diferente, todas ellas bien sangrientas y shockeantes. Tanto es así, que si golpeamos a nuestro objetivo muy lentamente, quedará





agarrado al capot del auto, con lo cual podremos darle una visita guiada por la ciudad, para luego rematarlo contra alguna pared (esto por supuesto nos dará algún bonus especial, como el famoso "bonus for artistic impression" o "bono for impresión artística"). Esto es una premisa de todo el juego: Hay que tomarse las cosas a la ligera, ya que lo único que buscaron los creadores del juego es impresionar, y mucho.

Los autos también han sufrido modificaciones: Ahora se destruyen en cientos de partes diferentes, que iremos dejando tiradas por todos los circuitos. Si el golpe que nos propinan es muy violento, correremos el riesgo de partir el auto al medio, o tal vez perder el motor en alguna parte de la ruta, por lo que se hará muy difícil continuar corriendo. Pero a no desesperar, ya que con el sólo toque de la mágica tecla "Backspace", nuestro móvil se reconstruirá como si fuera Christine. Y si esto no nos alcanza, también existe la posibilidad de comprar upgrades para el auto mientras se corre, que pueden ser nuevas corazas o armaduras, mayor velocidad final o diferentes "accesorios" que nos permitirán acabar con los otros autos más fácilmente. Esto siempre y cuando contemos con el dinero necesario para las reparaciones "al vuelo" o los upgrades.

Obviamente, todo este despliegue de escenografía (los niveles, 40 en total, son inmensos y casi siempre en espacios abiertos) y extras tiene un precio: El juego no funciona demasiado rápido en máquinas muy lentas, y para poder disfutarlo en todo su esplendor les recomiendo al menos una Pentium II 266, con una placa acelerada 3D.

Los power-ups

Sin duda una de las características más divertidas del Carmageddon 2 son los powerups, que iremos encontrando en el camino. Estos objetos (algunos tienen forma de barril y otros de cajas) pueden ser un placer o un suplicio, según lo que nos toque en suerte. Para darles algunos ejemplos, ciertos power-ups tienen incidencia directa con los peds , convirtiéndolos en gordos, mantis religiosas, agrandando sus cabezas desproporcionadamente, llenándolos de helio, haciéndolos inmortales o zombies; otros modifican nuestro auto, haciéndolo indes-tructible, apto para recorrer las profundidades de los ríos (los autos son todos anfibios, pero se portan de una manera casi descontrolada debajo del agua), otorgándonos un poderoso resorte que expulsa a los otros autos a varios kilómetros (con una destrucción casi asegurada), o el inefable "rayo de la muerte" (así me gusta llamarlo) que propina a los peds poderosas descargas que los convierten en trocitos de carne. Todo esto, por supuesto, se aprecia mucho mejor gracias a el nuevo engine que les dio una nueva dimensión a los peds, para su pesar.



El aspecto Multiplayer

Carmageddon 2 soporta hasta 6 personas en una LAN, y no hay duda que el "lifting" realizado al engine ha sido de gran ayuda para los partidos Multiplayer. En esta metodología de juego contamos con 7 modos diferentes para participar, entre las que podemos mencionar carreras para completar todos los checkpoints o tal vez una feroz matanza de la que será el ganador el primero en matar 50 peds. Todos estos encuentros se realizan en 11 niveles diseñados exclusivamente para este fín. Estos mapas son en muchas ocasiones pequeñas arenas donde todo vale, y la acción se encuentra en cualquier rincón. Para los que gustan de las bromas pesadas, pueden hacer una visita al "U.S.S. Lewinsky", un portaaviones recién estrenado por la marina de los Estados Unidos. ¿Tendrá lavandería?



En conclusión

Carmageddon 2 es, sin duda, una opción muy divertida para los que puedan hacer a un lado los prejuicios y reconocer que este tipo de violencia se ve todos los días en el mundo en el cual vivimos (basta con abrir un diario o encender la televisión), y que tal vez el juego no sea más que un pálido reflejo de la actualidad. Los gráficos del juego en sí no son una maravilla tecnológica (indudablemente no está a la altura de juegos como el Need for Speed 3 o el Speed Busters) pero cumplen su cometido honrosamente, y brindan el entorno necesario para pasar un buen rato visitando lugares exóticos del mundo, arrasando con la población y fauna mundial. Y si podemos juntar varias máquinas, los encuentros Multiplayer con nuestros amigos en una red son entretenimiento y risas aseguradas.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

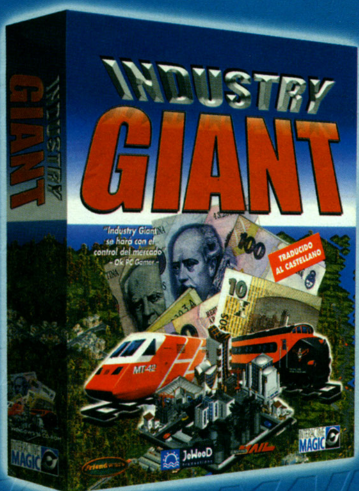
QUE TIENE: El regreso del juego más polémico de la PC.
LO QUE SI: La diversión. Los escenarios. Los encuentros Multiplayer. La música (Iron Maiden de la vieja época).
LO QUE NO: Altos requerimientos de hardware. La dificultad de las pruebas con tiempo fijo.

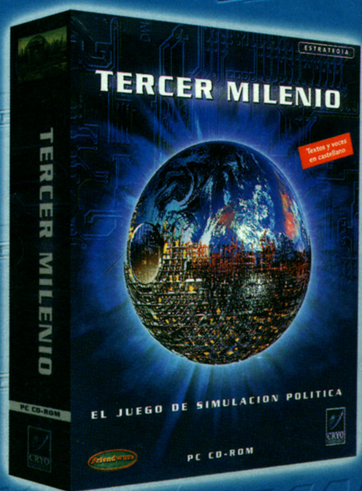
85%

S DE CENTRO MAIL









tro Mail Argentina S.A.
rs (1017) Tel: 371-1316

CENTRO MAIL

PROMEDIO
85%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Monolith / GT Interactive / Edusoft*
Internet: *www.the-choosen.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 130 MB libres en el disco rigido, Windows 95/98.*



Blood 2: The Chosen

La tan esperada segunda parte del antiguo clásico

Por Sebastian Di Nardo

Caleb ha vuelto, pero esta vez en 3D. Si, está nuevamente entre nosotros, pero esta vez con menos humor negro, un poco más de realismo y haciendo uso del infalible "Lith engine". Las preguntas son: ¿Le ha hecho bien al Blood el cambio de engine? ¿Ha jugado en su contra el hecho de haber perdido esa sensación de humor negro y cómic que le daba el anticuado "Build"? Estamos a punto de averiguarlo.

Despues de un largo tiempo, Monolith vuelve a avanzar sobre el ocultismo y la magia negra con una nueva entrega de Blood. En la versión original se utilizó el antiguo engine llamado Build, con el que fueron creados juegos como el Duke Nukem. A pesar de no ser una maravilla, el Build fue una revolución para la época, permitiendo una mayor interactividad con el medio. Esto le dió a Blood un aspecto único en cuanto a su jugabilidad y aspecto visual, aportando un cierto aire de comic con mucho humor negro y mucha sangre y violencia al mejor estilo de una película Gore o Clase B. Su éxito fue rápidamente opacado por la salida de otro arcade del que se venía hablando hace mucho y que utilizaba un nuevo y revolucionario engine, fue entonces cuando Quake vio la luz. Nuestras vidas cambiaron por completo y las de los desarrolladores de los juegos también. Hoy en día, los avances de la tecnología y las nuevas placas aceleradoras permiten una calidad cada vez mayor. De esta manera Monolith volvió a la carga con "Blood 2: The Chosen" utilizando su nuevo Lith Engine, que ya nos demostrara todo su potencial con el Shogo.



En esta segunda parte Caleb regresa para intentar resucitar a los antiguos miembros de Cabal, el culto que venció a Tchernobog, el dios oscuro. Los personajes que intervienen ademas de Caleb son Ophelia, la luchadora Gabriella y el mago Ishmael. Nuestro héroe se unirá a ellos para vencer a su líder, Gideon, para volver a ser el comandante en jefe de Cabal que es ahora una poderosa corporación. El juego se va desarrollando a través de escenarios con un corte futurista, algunos toques góticos y el humor negro que lo caracteriza, pero esta vez un poco más serio.

Aspecto gráfico y sonido



Resulta imposible al hablar del aspecto gráfico no mencionar al Lith Engine, gracias al cual disfrutamos de los increíbles gráficos de Blood 2. El engine es muy similar al de Quake 2, SiN o Half Life, pero tiene algunos puntos que le difieren del resto.

Para empezar, una de las diferencias es que los personajes tiene una menor cantidad de polígonos con respecto a los demás, pero las uniones son redondas, lo que los hace parecer mejor terminados. Además las texturas aplicadas, que parecen tomadas de las páginas de un libro de Frazzetta, no sólo intentan recuperar esa sensación de cómic sino que le dan a la vez un soplo de frescura con respecto a sus competidores.

Otro de los puntos a destacar es que a diferencia de Quake 2 o SiN, ambos realizados con el mismo engine, las texturas de las armas no vibran. Si miran de cerca en cualquiera de los juegos mencionados al moverse la mano del personaje van a notar que las texturas de las armas parecen moverse, como si no estuvieran pegadas, como si no fueran algo sólido. Todo lo contrario sucede con Blood 2, todo parece ser mucho más sólido.

Si a esto agregamos un catálogo completo de efectos como humo, brillantes efectos luminosos, y un diseño de niveles realmente cuidadoso, obtendremos el efecto deseado: un juego casi perfecto.

Digo "casi" perfecto porque no todo es un jardín de rosas. Uno de los problemas, quizás el menos importante es que la cantidad de sangre resulta un tanto excesiva. Torrentes de sangre emergen cuando eliminamos a nuestros enemigos, tanto es así que a veces uno siente ganas de agarrar un paraguas o un impermeable. Peor aún son los desmembramientos que resultan un tanto absurdos, y sacan a relucir el que tal vez sea uno de los errores más terribles que tiene Blood: el clipping. Cuando estalla el



cuerpo de un enemigo, unas piernas excesivamente largas quedan en el piso, a veces en el aire y peor aún incrustadas en la pared a la altura de la cintura. Mientras tanto los brazos quedan flotando y la cabeza queda suspendida en el aire, si pasamos por allí nuestro héroe no soportará la tentación de patearla y probablemente la cabeza también quede suspendida en el aire en algún lugar. También puede sucedernos que al hacer explotar un extinguidor de incendios los restos queden incrustados en la pared, o que golpeemos hasta la muerte a algún enemigo a través de una ventana sin romper el vidrio.





De todas maneras no son errores que puedan descalificar a un juego del potencial de Blood 2.

En cuanto al sonido, es acertado, si bien no soporta Aureal 3D, da sensación de volumen, con voces, sonidos y disparos que se alejan y se acercan según la ubicación del emisor. Lo que a veces puede resultar repetitivo es el incesante "I'm gonna make you suffer" (te voy a hacer sufrir) que nos propinan al primer contacto visual nuestros enemigos. La música colabora acertadamente con las situaciones de tensión del juego.

Inteligencia artificial

Como en todos los arcades en 3D la inteligencia artificial juega un papel preponderante. En el caso de Blood 2 la inteligencia varía de acuerdo al nivel de dificultad.

En el nivel más fácil las cosas pueden resultar un juego de niños, al acercarnos los enemigos tardan un tiempo en detectarnos y eso juega a nuestro favor. Para cuando nos ven ya son una masa de carne inerte o un moribundo que se retuerce en el piso sangrando y luchando por su último aliento.

Si realmente somos audaces, a medida que aumentamos el nivel de dificultad, los personajes no sólo se escurrirán con mayor facilidad a nuestros disparos sino que también su poder de fuego será mucho mayor y su resistencia también. Jugar en el modo Suicide puede resultar una verdadera pesadilla.

Multiplayer

El modo multiplayer resulta interesante, pero todo depende de la conexión telefónica, de nuestro módem y de el estado en el que se encuentre el servidor al que nos conectamos. Para los afortunados poseedores de cablemodem pude resultar asombrosa, pero para los usuarios con un 28.8 puede ser una fuente generadora de lags. Monolith está trabajando para solucionar este problema, con lo cual se hace difícil juzgarlo en este momento, hay que esperar a que los futuros patches hagan los suyo. El tiempo lo dirá.

En conclusión

Blood 2 es un juego que indefectiblemente debe formar parte de la juegoteca de cualquier gamer. Para los amantes de la primera parte puede resultar muy distinto, pero a medida que nos adentramos resulta una experiencia digna de ser vivida.

Los bugs y errores de clipping, no son tan graves como para descalificarlo, despues de todo ningun juego está excento de estos problemas, y algunos de ellos pueden ser solucionados con un patch que se encuentra disponible en Internet, y puede bajarse con facilidad. Uno de los puntos más interesantes para los veteranos en la saga es la reaparición de algunas de las armas como es el caso del muñeco vudú que de a ratos mueve su bracito para saludarnos, o de la pistola de bengalas, que esta vez brillará incrustada en el cuerpo de nuestro adversario para terminar incendiándolo al apagarse.

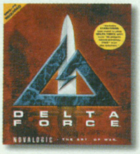
En resumen, es una experiencia que vale la pena vivir, jugar y sobre todo sangrar. No te olvides del piloto y el chaleco antibalas.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una nueva entrega de Blood, esta vez en 3D con el nuevo Lith engine.
LO QUE SI: La ambientación. Las texturas. El diseño de los niveles. Los personajes. Las armas. El sonido.
LO QUE NO: Algunos bugs. Problemas con el clipping (elementos suspendidos en el aire). El soporte multiplayer necesita una vuelta más.

85%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Novalogic
Internet: www.novalogic.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, Windows 95/98.



Delta Force

Unete al ejército y acaba con todos los males de este mundo

Por Martín Varsano

La noche se cierra y nos brinda la protección que necesitamos. Nos calzamos nuestros lentes de visión nocturna y salimos a cumplir nuestra misión: Terminar con la vida de un narcotraficante, tal vez el más importante de Perú. Todo su ejército está preparado y listo para defenderlo a muerte, y es lo que van a encontrar esta noche: La muerte. Primero ellos; y luego... el narco.

La historia detrás del Delta Force es algo similar a lo que contamos más arriba: Ser un miembro de un ejército especializado en trabajos ultra-secretos, de esos que el gobierno americano nunca se hace cargo si las cosas salen mal. Nuestras misiones: Acabar con carteles de la droga, rescatar inocentes víctimas o detener un convoy que carga con substancias de "dudosa" calidad. Todo por el bien de la humanidad y de los Estados Unidos, por supuesto.

El juego en sí es similar al Rainbow Six, pero con la diferencia de que la mayoría de las misiones se desarrollan en escenarios al aire libre, gracias (o por desgracia, como les contaré más adelante) al sistema desarrollado por Novalogic llamado "Voxel", que ya se ha visto en juegos anteriores de la compañía como la saga Commanche. Según la misión, nos acompañarán algunos soldados de otros equipos (Alpha y Beta), pero que no ofrecen mayor interacción que matar algún que otro soldado, ya que no se les puede asignar ningún camino y en todas las misiones la mayor cantidad de muertes estarán de nuestro lado (esto de todas formas no es malo, ¡Ya que aumenta el ego de quien lo juega!).

Las misiones son designadas en un mapa, y a medida que vayamos completándolas, nuevos puntos aparecerán en la pantalla indicando objetivos que tienen cierta relación con los que fuimos realizando anteriormente.

Un arsenal a nuestra disposición



Nuestro soldado se irá equipado con tecnología de punta en armamento. Todas las armas y equipos son reales, así que vayan olvidándose de Rail Guns o BFG's. Por el otro lado, la naturaleza de las misiones hace que sea casi indispensable utilizar en todo momento los rifles con mira telescópica, ya que el acercarse mucho hasta los objetivos puede significar verse acorralado en fuego enemigo, con el consabido fallecimiento instantáneo de nuestro soldado. De todas formas, los amantes de la adrenalina podrán intentar manejar la M249, que tiende a destruir todo lo que se le cruce, pero muchas veces algún enemigo con un rifle sniper va a dar buena cuenta de nosotros antes de que gritemos "¡Jerónimo!".

La inteligencia artificial de los enemigos es bastante buena, por cierto. Los soldados suelen realizar patrullas en distintos puntos (por ejemplo en los límites de un campamento), y el sonido de un disparo de cualquiera de nuestras armas dará la alarma en todo el perímetro, poniendo a todos los soldados en un estado de caos total, disparando hacia cualquier lado si no tienen nuestra ubicación exacta, y buscando fervientemente de dónde salió ese disparo que acabó con la vida de uno de sus compañeros.



Los gráficos

Este tal vez sea el punto más flojo del Delta Force, ya que el engine utilizado en el juego (una mezcla de voxel - sinónimo de grandes píxeles - y objetos poligonales) no termina de convencer. En esta época, en donde las placas 3D son cosa de todos los días, ya estamos desacostumbrados a ver terrenos tan pixelados. Por el otro lado, la irregularidad del terreno (ideal para un juego de estas características, en donde hay que esconderse en cualquier recoveco) es uno de los puntos más fuertes del Voxel. De todas formas se me ocurre que un terreno no tan accidentado con alguno de los nuevos engines 3D podría haber funcionado perfectamente. Igualmente el Delta Force es una experiencia recomendable, especialmente con el modo multiplayer, que funciona de manera impecable.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade 3D con una temática interesante.
LO QUE SI: El comportamiento de los enemigos. El modo Multiplayer. El sonido.
LO QUE NO: La pixelización de los gráficos. (¡Y no soporta placas 3D!). Nuestros compañeros de equipo. Misiones un tanto desconectadas.

68%

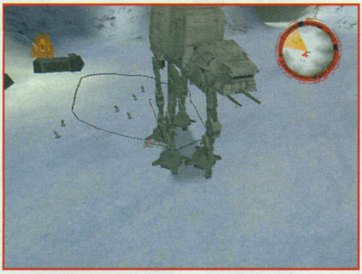

CONOCE UN NUEVO NIVEL
EN REVISTAS DE CONSOLAS
PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
Nro 2 • ENERO 1999
GAME BOY COLOR:
Analizamos a fondo el
nuevo sistema de Nintendo
y revisamos los últimos juegos!
Todos los reviews y previews de tus juegos favoritos!
Crash Bandicoot 3: Warped, X-Men, Tomb Raider III, Rogue Squadron,
Twisted Metal III, A Bug's Life, Virtua Fighter 3: TB, FIFA '99 y muchos mas!
CRASH 3
VIRTUA FIGHTER 3: TB
FIFA '99
EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA
$4.90
UNA GUIA SUPER COMPLETA DEL METAL GEAR SOLID Y MUCHO MAS!
EN LOS KIOSCOS A PARTIR DEL 10 DE ENERO

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Factor 5 / LucasArts / Microbyte*
Internet: *www.lucasarts.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, placa aceleradora 3D con D3D o Glide, placa de sonido.*



Rogue Squadron 3D

LucasArts nos presenta este espectacular juego de acción basado en el conocido universo de Star Wars



Por Santiago Videla

Si ustedes tuvieron la oportunidad de jugar al Shadows of the Empire y les gustaron los primeros tres niveles, (la parte en la que van en la nave) entonces este es el juego que estaban esperando, ya que en Rogue Squadron estarán al mando de las más conocidas naves de la Alianza Rebelde para cumplir una serie de peligrosas misiones sobre la superficie de varios mundos, incluyendo algunos de los que se pudieron ver durante las películas de la trilogía.

Luke está de vuelta

En Rogue Squadron, la historia transcurre poco tiempo después de la destrucción de la segunda Estrella de la Muerte (final de El Regreso del Jedi) y la acción está centrada en un grupo de los más experimentados pilotos de combate de la Rebelión comandados por Luke Skywalker, quienes se dedicarán a enfrentar a las fuerzas Imperiales que intentan restablecer su poderío.

El juego tiene un total de 16 misiones y la mayoría de ellas se desarrolla sobre la superficie de algún planeta, en cada misión tendremos la oportunidad de pilotear una nave diferente, aunque desde un principio la máquina será quien las elija y aunque en varios niveles podremos ver que hay más de una nave disponible para hacer la misión, primero será necesario terminar el juego una vez para poder seleccionarlas nosotros mismos.

Una vez que comencemos a jugar, podremos ver nuestra nave desde varias cámaras simplemente presionando las teclas que van desde F1 hasta F8 y si bien también es posible ver la acción desde adentro de la cabina, creo que es importante aclarar que este no es un simulador y por lo tanto sus comandos son mucho más sencillos.

Aquí no podremos regular la potencia de nuestros escudos, transferir energía de los motores a las armas o incluso darle órdenes a nuestros compañeros como sucede en la mayoría de los simuladores, en este caso bastará con aumentar y disminuir la velocidad, disparar y usar las armas secundarias (misiles, bombas, etc.) que cambiarán de acuerdo a la nave que estemos manejando y si ustedes ya jugaron a juegos del estilo del X-Wing o Tie Fighter, es muy probable que Rogue Squadron les resulte bastante fácil.

En lo que se refiere a la dificultad, en general el juego es muy accesible y sólo dos o tres misiones son un tanto complicadas, pero no lo suficiente como para no poder seguir avanzando. Tal vez los punto más flojos del juego sean la falta de opciones para jugar por red o módem y la inteligencia artificial de algunos enemigos como por ejemplo los Tie Fighters y los Tie Interceptor que gracias a su falta de reacción al vernos, nos permite eliminar escuadrones completos de 4 o 5 naves en cuestión de segundos. De todos modos esto no afecta mucho al desarrollo del juego ya que cada misión está muy bien diseñada y todas ellas resultan ser muy entretenidas.



Los gráficos y el sonido

El aspecto visual de Rogue Squadron es realmente impresionante, los modelos de las naves son idénticos a los originales y los efectos especiales son de un muy buen nivel, además los escenarios son sumamente detallados, no por nada este juego requiere obligatoriamente una placa aceleradora 3D para funcionar, pero créanme que vale la pena.

Con respecto al sonido, los distintos efectos y la música son muy parecidos a los de las películas y tienen una calidad muy buena.

En pocas palabras

Una vez más quiero recordarles que este juego es básicamente un arcade y no un simulador, así que si lo que están buscando es un juego con mucha acción y muy buenos gráficos, en donde no haya que preocuparse por aprenderse decenas de comandos, entonces Rogue Squadron es una excelente elección, especialmente para todos los fanáticos de "Star Wars" que no son pocos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un excelente arcade 3D basado en Star Wars.
LO QUE SI: Los gráficos. La jugabilidad. La música realizada vía midi.
LO QUE NO: No tiene soporte Multiplayer. El juego puede resultar un poco corto para los jugadores más avanzados.

82%



USTED HA SIDO SELECCCIONADO PARA DIRIGIR EL ROGUE SQUADRON EN COMBATE CONTRA EL IMPERIO.
Y ESTA ES SU TARJETA DE PRESENTACIÓN.
STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D
Su tarjeta de presentación? Una tarjeta aceleradora 3D, por supuesto. Este es el hardware obligado para enlistarse en esta nueva experiencia de combate aéreo en el universo de Star Wars™ - Rogue Squadron 3D. Tome el lugar de Luke Skywalker, lider de los cuerpos aéreos de élite de la Alianza Rebelde, mientras pilotea un amplio rango de bien armados cazas espaciales. Desde X-wings, Y-wings y A-wings hasta snowspeeders, desatando todo el poder del armamento de la Alianza Rebelde sobre el maligno Imperio en más de 15 misiones (diurnas y nocturnas) a traves del vasto universo de Star Wars™. Destruya AT-ATs, TIE fighters, transportes del Imperio y más. Ajústese el cinturón joven Skywalker. Este es el combate (y el vuelo) que ha estado esperando.
REQUIERE 3D ACELERADORA
Servicio de Atención Al Usuario:
Tel.: 553-7666 Fax: 553-9444
e-mail: soporte@microbyte.com.ar
MICRO BYTE S.A.
LUCAS Arts
© Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.
www.lucasarts.com/products/rogue
www.starwars.com

PROMEDIO 85%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Ritual Entertainment / Activision
Internet: www.activision.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 90 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, placa de sonido.



SiN

O, ¿Cómo puede ser que una mujer tan linda sea a la vez tan mala?

Por Martín Varsano

Este juego fue sin duda uno de los más esperados (junto al Half-Life y al Blood2) por todos los fanáticos del género de acción en primera persona, entre los que me incluyo. La calidad de sus gráficos y su atrapante historia hacían del SiN un producto imperdible. Ahora que está en nuestras manos, podemos decir que la sensación que nos quedó luego de jugarlo es mixta; ya que por un lado tiene un engine de probado éxito (el ultra-conocido Quake II) con modificaciones muy acertadas realizadas por la gente de Ritual; y por el otro lado graves problemas técnicos que atentan contra la diversión de un juego como el SiN. Veamos...

Vengo de Jamaica, man

La historia del SiN es más o menos la siguiente: Nuestro personaje, Blade, es el líder de una fuerza especial que se dedica a evaporar los males que acontecen en un futuro no muy lejano. Blade ha sabido lo que es estar del lado equivocado, y ha pagado sus errores. Ahora está dispuesto a poner las cosas en orden, y evitar que Elexis Sinclair, despampanante morocha de generosas curvas, realice extraños experimentos con los ciudadanos y una poderosa droga llamada U4, que según parece produce extrañas mutaciones a quien la toma. ¿O no será este el plan principal de Elexis? Todo esto se va desarrollando a medida que transcurre el juego, y como no quiero ser un aguafiestas voy a dejar las cosas ahí.

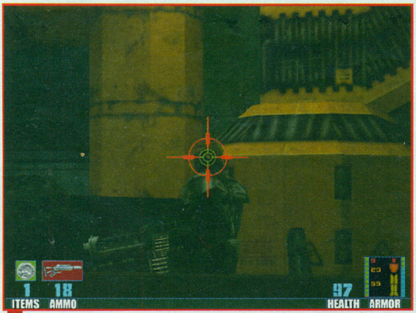
En esta lucha no estamos solos. Nos acompaña J.C. (según dicen las siglas de John Carmack), un enjuto muchacho con aspecto nerd (por supuesto no pueden faltar los anteojos), que nos ayudará a completar nuestras misiones desactivando alarmas y hackeando los sistemas de las computadoras de SinTek, empresa donde Elexis Sinclair nuclea sus actividades deshonestas.

Armados con un arsenal que haría poner colorado al Duke, y con una melena digna de Bob Marley, Blade (o sea nosotros) deberemos poner fín a los planes de la bomba morocha. Un prospecto nada fácil.

Los problemas comienzan

Apenas instalamos el SiN, el juego nos conduce a la presentación de la manera más extraña, switcheando doscientas veces los modos de video, igual que un testeo del monitor y sus resoluciones. Vaya a saber porqué, pero la cosa no termina ahí, ya que el peor aspecto del SiN es la carga de los niveles, que depende la máquina puede durar desde un minuto y medio hasta 5 minutos. ¿Parece poco? Es muchísimo, teniendo en cuenta que el SiN es una modificación del Quake 2, en donde la carga de los niveles es absolutamente normal, al igual que en el Half-Life. También el juego sufre de problemas con algunas tarjetas de sonido de Creative, y si lo corremos del CD con el autoplay se anula la posibilidad de salvar el juego. La gente de Ritual se dio cuenta de estos problemas demasiado tarde (las malas lenguas dicen que el juego salió apresuradamente para ganar un espacio antes que viera la luz el Half-Life) y los arregló con un patch que está disponible en Internet...¡Y que pesa 19 megas! Este punto es tal vez el más criticable, ya que con el patch instalado, la cosa cambia enormemente. De todas formas no me puedo olvidar de los que no tienen Internet, o tal vez no quieran bajarse semejante cantidad de megas de la red, así que están avisados. El juego no es el mismo sin el patch, y si no están dispuestos a obtenerlo es mejor gastar la plata en otra cosa, como por ejemplo el Blood 2 o el anteriormente mencionado Half-Life.





Con el Rifle Sniper podremos tener un blanco claro de la cabeza de nuestros oponentes, matándolos así de un sólo disparo.

Es otro nivel...

El tema de los tiempos de carga es una verdadera lástima, ya que el juego, con su patch correctamente instalado, es un alarde de buen gusto, especialmente el diseño de los niveles (gracias a la habilidosa mano de Levelord, responsable también del Duke 3D). La gente de Ritual ha sabido aprovechar excelentemente las luces de colores del Quake II, y además han agregado las marcas de las balas en las paredes u



objetos, como también manchas negras en donde los misiles impactan.

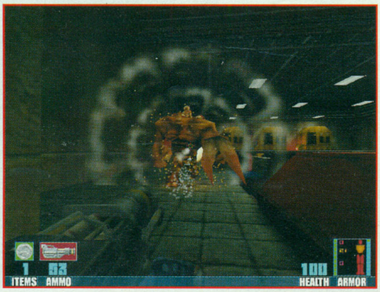
No sólo los niveles están realizados magistralmente, sino que tienen una interactividad nunca vista en un juego de estas características (es más, creo que ni el Half-Life supera en este punto al SiN). Es tan así, que los acontecimientos dentro de un nivel pueden modificar totalmente lo que ocurre en los niveles siguientes. Un ejemplo claro de esto es lo que ocurre en la planta procesadora de agua: Si no evitamos que Elexis vuelque el U4 en un determinado lapso de tiempo, la misión no habrá fallado, sino que en los niveles posteriores deberemos enfrentarnos a un ejército de mutantes, inocentes soldados que habrán bebido el agua contaminada. Si evitamos el plan de Elexis, nada de eso ocurrirá. Esto le da al juego un gran valor, ya que se lo puede volver a jugar varias veces, y los acontecimientos siempre serán distintos. Prueben jugarlo a la par con un amigo y verán que lo que es totalmente normal para uno, nunca ocurrió en el juego del otro.

Y la cosa no termina ahí: Se puede destruir, si se cuenta con el arma apropiada, prácticamente toda la maquinaria que funciona en las industrias SinTek. Y esto puede precipitar hechos bastante graves. Para citar un ejemplo, si destruimos sin querer en el medio de una pelea (o con toda intención) una cañería de agua, activaremos automáticamente un sistema de control que nos aislará en 20 segundos del resto del nivel. Así que si esto ocurre, habrá que correr desesperadamente hacia una de las puertas para así escapar de una muerte segura.

El juego además cuenta con niveles exclusivos para encuentros Deathmatch, con una breve descripción de los mismos y una foto que nos da una idea de la atmósfera del mismo. Estos mapas tienen la misma calidad que los diseñados para un solo jugador, y el lag (tiempo de demora) en Internet no es mayor al que acostumbramos tener en el Quake II. Obviamente, el SiN tuvo algunos inconvenientes con las conexiones (los jugadores que se conectaban en una sesión LAN solían ser echados sin razón aparente) antes de la instalación del patch, pero el parche parece haber solucionado esos temas.

Los enemigos y las armas

Nuestros contrincantes en el SiN no son otros que una inmensa hueste de adoradores de Elexis Sinclair (no es para menos) que están dispuestos a todo para impedir que interferamos en los planes de la "patrona". En los primeros niveles la cosa es manejable, pero a medida que nos vamos adentrando en el juego, una suerte de mutantes nos atacarán sin piedad, y déjenme decirles que tienen un poder de fuego similar, o tal vez superior, al nuestro. Por eso muchas veces es útil echar mano al Rifle Sniper, para poder así tener un blanco claro de la cabeza de nuestro oponente, acabándolo de esa manera con un solo disparo. Esto ocurre gracias a un sistema por el cual el engine identifica la zona en donde impactan nuestros tiros, y la desdichada víctima reacciona de manera acorde. Por esa razón es recomendable siempre apuntar a la cabeza de nuestros enemigos, y un simple juguete, como la pistola automática, puede transformarse en una letal arma en nuestras manos.



Otras armas de las que dispondremos para mandar a nuestros adversarios al Valhalla son una escopeta (infaltable desde los tiempos del Doom), una ametralladora, una chaingun que además tiene un modo secundario en donde dispara granadas y el lanzamisiles anteriormente mencionado, por mencionar algunas.

En conclusión

El SiN es un juego excelente, pero todo su potencial (y el puntaje que le fue asignado en este review) se vio lamentablemente afectado por la inmensa cantidad de bugs e inconvenientes que podrían haberse solucionado en un par de semanas. Por el otro lado se entiende la presión que sufren las compañías por tener sus productos en las fechas estipuladas, pero en un mercado tan competitivo como lo es el de los juegos 3D en primera persona, este tipo de errores se



paga caro. Más si la solución al problema representa tener que bajar de Internet casi 20 megas. No hace falta decir que los nuevos SiN ya cuentan con la inclusión del patch, pero la gente que se sintió más defraudada es sin duda la más fanática, que no espera a ver un review en una revista confiando en la calidad del producto. De todas formas, el que consiga la nueva versión, o que esté dispuesto a bajar el patch para hacer el upgrade, no debe perderse este título, sin duda uno de los mejores en el género. X PC

¿POR QUE EL PROMEDIO?

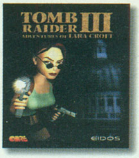
QUE TIENE: El nuevo arcade 3D de la gente de Ritual, responsables de las más exitosa expansión de Quake.

LO QUE SI: Los niveles. El sistema de detección de los impactos. La historia.

LO QUE NO: Los horribles bugs que se encuentran en todo el juego. ¡El tamaño del patch para solucionarlos!

85%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Core Design Limited / Eidos Interactive / Unisel*
Internet: *www.tombraider.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 120 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, Windows 95/98, placa de sonido.*



Tomb Raider III

Lara Croft está de vuelta en esta tercera edición de uno de los juegos más reconocidos de los últimos tiempos



Por Santiago Videla

Seguramente muchos de ustedes recordarán que a pesar que Tomb Raider II tuvo un gran éxito en su época, éste recibió muchas críticas de los fanáticos del primer título de esta saga, que se quejaban porque la excesiva acción que tenía, hacía que se perdiese el estilo del juego.

Probablemente esta sea el principal motivo por el cual, la gente de Core ha decidido recapturar la atmósfera de misterio que se creaba en Tomb Raider haciendo que en esta oportunidad Lara tenga que explorar más y matar menos.

El argumento

La historia nos cuenta que unos 100.000 años atrás un enorme meteorito entró en la atmósfera y chocó contra la tierra en lo que hoy en día sería el continente Antártico.

De vuelta al presente y en ese preciso lugar, los miembros de una expedición que se encuentra cerca de la zona del impacto comienzan a recibir extrañas lecturas provenientes del subsuelo y al revisar el área, descubren lo que parecen ser restos de alguna clase de templo junto con la tumba de un antiguo marino que fue parte de un grupo, el cual aparentemente logró explorar su interior.

En su diario, este marinero hacía referencia a una serie de misteriosos artefactos encontrados en ese sitio, que luego fueron extraídos y llevados a distintas partes del mundo.

Uno de esos lugares está en un antiguo templo ubicado en una región de la India cubierta por la selva y aquí es donde comenzaremos nuestra aventura, con Lara buscando una de estas reliquias, guiada por los rumores que dicen que el artefacto posee grandes poderes, pero sin saber de dónde proviene.

A partir de este momento y a medida que vayamos avanzando en el juego, la verdadera historia acerca de estos objetos comenzará a revelarse y nos tendrá preparadas un par de sorpresas.

¿Qué hay de nuevo?

En Tomb Raider III, la acción se desarrolla a lo largo de cinco diferentes partes del mundo, cuatro de estas zonas están divididas en cuatro niveles cada una mientras que la restante tiene sólo tres, también existe un nivel secreto que aparecerá solamente si logramos descubrir todos los lugares secretos de cada nivel, que son un total de 59.

Una de las novedades más importantes que podremos ver en Tomb Raider III, es que después que logremos encontrar el primer artefacto (el que está en la India), se nos presentará un mapa del mundo que nos permitirá seleccionar nuestro siguiente destino, que podrá ser: Londres, las islas del Pacífico Sur o el Desierto de Nevada.

El último punto de esta aventura es precisamente la zona en donde fueron encontrados todos los objetos por primera vez (la Antártida), pero para poder ir allí, primero deberemos completar todas las demás expediciones y tener todos los artefactos.

Sin duda, la posibilidad de llevar a cabo nuestra misión en el orden que nosotros elijamos, nos da más libertad que en los títulos anteriores y hasta podría decirse que hasta hace que el juego parezca más interesante, el único punto en contra que puede llegar a tener este nuevo sistema es que se pierde la continuidad, en lo que a escenarios se refiere ya que en un momento nos encontraremos en un templo abandonado en las selvas de la India, y al rato estaremos evitando ser atropellados por un tren subterráneo en Londres o parados frente a una nave extraterrestre en las instalaciones del Area 51 en el desierto de Nevada.

Con respecto a la protagonista, para esta ocasión Lara tiene una serie de nuevos movimientos, como por ejemplo correr





durante un corto período de tiempo, caminar agachada y avanzar colgándose de las salientes de ciertos tipos de techos, lo que posibilita que los escenarios sean más detallados que antes y por consecuencia con muchos más espacios de difícil acceso para explorar.

Por otra parte, además de tener sus armas tradicionales (pistolas, escopeta, ametralladoras UZI, etc.) nuestro arsenal podrá contar esta vez con una pistola lanzagranadas, un rifle "MP5" de alto poder, un par de pistolas "Desert Eagle" y un Lanzamisiles entre otras cosas.

Por último, Tomb Raider III nos ofrece una nueva gama de vehículos con los cuales tendremos que enfrentar situaciones que van desde estar saltando profundos acantilados a bordo de un quad, pasando por un viaje por los rápidos de un río de montaña en un kayak, hasta usar un carro sobre rieles en una zona de excavaciones al mejor estilo Indiana Jones.

Características técnicas

Prácticamente, este juego utiliza el mismo "engine" que Tomb Raider II, por lo que muchos de los problemas que este juego tenía, particularmente con respecto al manejo de la cámara en determinados lugares, sigue estando presente.

Este es uno de los pocos aspectos criticables que tiene este juego ya que hay una gran cantidad de lugares en donde es necesario hacer complicadas acrobacias entre plataformas, pendientes y demás obstáculos en los cuales la forma en que la cámara toma al personaje hace que poder seguir adelante dependa más de la intuición que de la precisión, de todas formas si ustedes ya jugaron a cualquiera de los dos títulos anteriores, de seguro no tendrán ningún problema en acostumbrarse a éste.

La modificación más notoria que se puede apreciar con respecto al "engine", es que ahora el soporte para aceleración por hardware ofrece una mayor cantidad y variedad de efectos y lo mejor de todo es que no necesita de ningún "patch" para funcionar correctamente.

Los gráficos

En este aspecto, el juego mantiene el mismo nivel que el resto de los títulos de esta serie, pero esta vez el soporte para placas aceleradoras 3D tiene un papel mucho más importante ya que ahora se han incluido efectos tales como: Transparencias, luces de colores, humo, efectos de partículas, lluvia, nieve y muchos otros más.

Los escenarios, en su gran mayoría tienen una muy buena calidad y sólo hay algunos problemas con las texturas en algunos pocos lugares en donde se ven un tanto estiradas o incluso los recuadros no llegan a coincidir, de todos modos esto suele pasar desapercibido.



En el caso de nuestro personaje (Lara), el modelo ha sido mejorado con respecto a lo que pudimos ver en Tomb Raider II y sus nuevos movimientos le dan un impresionante nivel de realismo a todo lo que hace ya que sus animaciones son, como ya es costumbre, sumamente prolijas y detalladas.

Lo que sin duda podría haberse mejorado un poco son algunos personajes, especialmente los que toman parte de las secuencias que se ven entre nivel y nivel en donde se nota la falta de polígonos en algunos modelos.

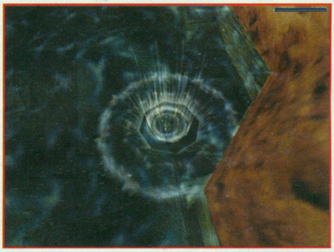
El sonido

En este punto no hay mucho para decir más que la calidad en general es buena y la ambientación que los efectos generan en cada escenario es muy adecuada.

La música, a pesar de aparecer solamente en ocasiones especiales, también ayuda a que la atmósfera sea mucho más agradable.

El veredicto

Con una serie de mejoras y un estilo de juego más atractivo que el del título anterior, Tomb Raider III es una muy buena opción, especialmente para los fanáticos de la saga que estaban deseando volver a explorar inmensos escenarios en lugar de estar esquivando lluvias de balas.



Este juego, como ya dije antes, está preparado para funcionar con una aceleradora 3D por lo que les recomiendo que traten de jugarlo usando alguna placa de este tipo ya que de lo contrario se estarían perdiendo lo mejor que tiene, que casualmente son los gráficos y los efectos.

Desde ya les aclaro que este es el título más largo de la serie y no sólo eso sino que también es el más difícil, así que vayan preparándose para estar frente a la pantalla unas cuantas horas porque esta vez van a tener que estar más atentos que nunca.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La tercera parte de todo un clásico en su género.
LO QUE SI: Los gráficos. Los escenarios. El estilo del juego es más parecido al del Tomb Raider I que al del II.
LO QUE NO: La dificultad. El manejo de cámaras. Los modelos de algunos personajes.

83%

PROMEDIO **39%**

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Jinx / Ripcord Games / Panasonic*
Internet: *www.ripcordgames.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 150 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*



Space Bunnies Must Die

O cómo desperdiciar por completo un nuevo personaje...

Por Maximiliano Peñalver

Allison Huxley fue creada para intentar quitar un poco de su popularidad a Lara Croft. Sobre todo por sus dos "grandes" similitudes. Estas son, que las dos sean mujeres atractivas y que el entorno de los juegos sea similar, como para atraer a los fanáticos de la saga Tomb Raider. Sí, estas son las similitudes ¿O en qué pensaban? Ah sí, esas "similitudes", también.

Hay un conejo en mi capot

Todo empieza cuando Allison y su hermana Jocelyn, en el camino de regreso al hogar, luego de un día de trabajo, atropellan a lo que parece ser ¡Un gigantesco conejo en el medio del desierto! Tras bajarse para inspeccionar, se dan cuenta que no es un conejo común ni mucho menos, y como para confirmar sus ideas, una nave espacial aparece de la nada y se lleva junto con el fiambre del conejo, a la hermana de Allison.

Tras un momento de duda, Allison recoge el cinturón que se desprendió del cadáver del conejo alien y se dirige al cañón en donde desapareció la nave, en busca de su hermana.

De aquí en más, desgraciadamente, las desilusiones no pararán de aparecer. La primera impresión es la de estar ante una copia exacta del Tomb Raider, con otro personaje y peores decorados. Pero a medida que avancemos nos daremos cuenta de que esto no es todo...

El primer nivel es básicamente un centro de entrenamiento de todos los movimientos que puede realizar nuestro personaje y también un excelente lugar para darnos cuenta de lo desastroso de su control. Todo puede pasar en SBMD, desde colisionar con un escalón de 2 cm., hasta morir por activar trampas que no rozamos ni en sueños. Todo esto hace que el jugador termine irritándose aún antes de que aparezca el primer enemigo del juego. Estos son, obviamente, los conejos del título, de los cuales no hay mucho realmente para decir. Amén de ser casi todos iguales salvo un pequeño retoque gráfico, o un agregado como puede ser un barril explosivo que llevan a cuestas. En otro rapto de pésimo diseño, los enemigos no sólo se comportan de manera caprichosa, sino que aparecen aleatoriamente en cualquier lugar, aún en callejones sin salida que revisamos con anterioridad y encontramos vacíos, limitando otro gran atractivo de este tipo de juegos que es la exploración, que no podremos realizar tranquilos por el constante temor a que reaparezcan los benditos conejos. Este gran defecto no hace más que realzar otro: Sólo podemos grabar en ciertos puntos específicos del nivel. Lo único rescatable del sistema de juego es que la energía no tiene un límite de, por ejemplo 100 puntos, por lo que es posible utilizar todas las botellas de "vida" que recogemos en el camino y elevar nuestro nivel a 200 o 400 puntos y poder enfrentar un poco mejor el exigente nivel de dificultad, que no se da consecuencia de un buen diseño, sino a lo ilógico del mismo.





Aunque únicamente son ocho niveles, estos son lo suficientemente grandes como para que tardemos un buen tiempo en terminarlo, aunque eso sí, todos son muy similares entre sí. Tampoco existe la posibilidad de nadar, limitando aún más la variedad en la jugabilidad.

El equipo de Allison es básicamente el cinturón que posee desde el principio. Este está dividido en seis partes que son: Diferentes tipos de municiones para el arma, Protecciones especiales, Power-Ups, un compartimento de CD's (que encontraremos en el camino y nos dará pistas, en forma de canción, para encontrar a Jocelyn y ayudas para matar a algunos enemigos), otro para Zanahorias y uno de herramientas.

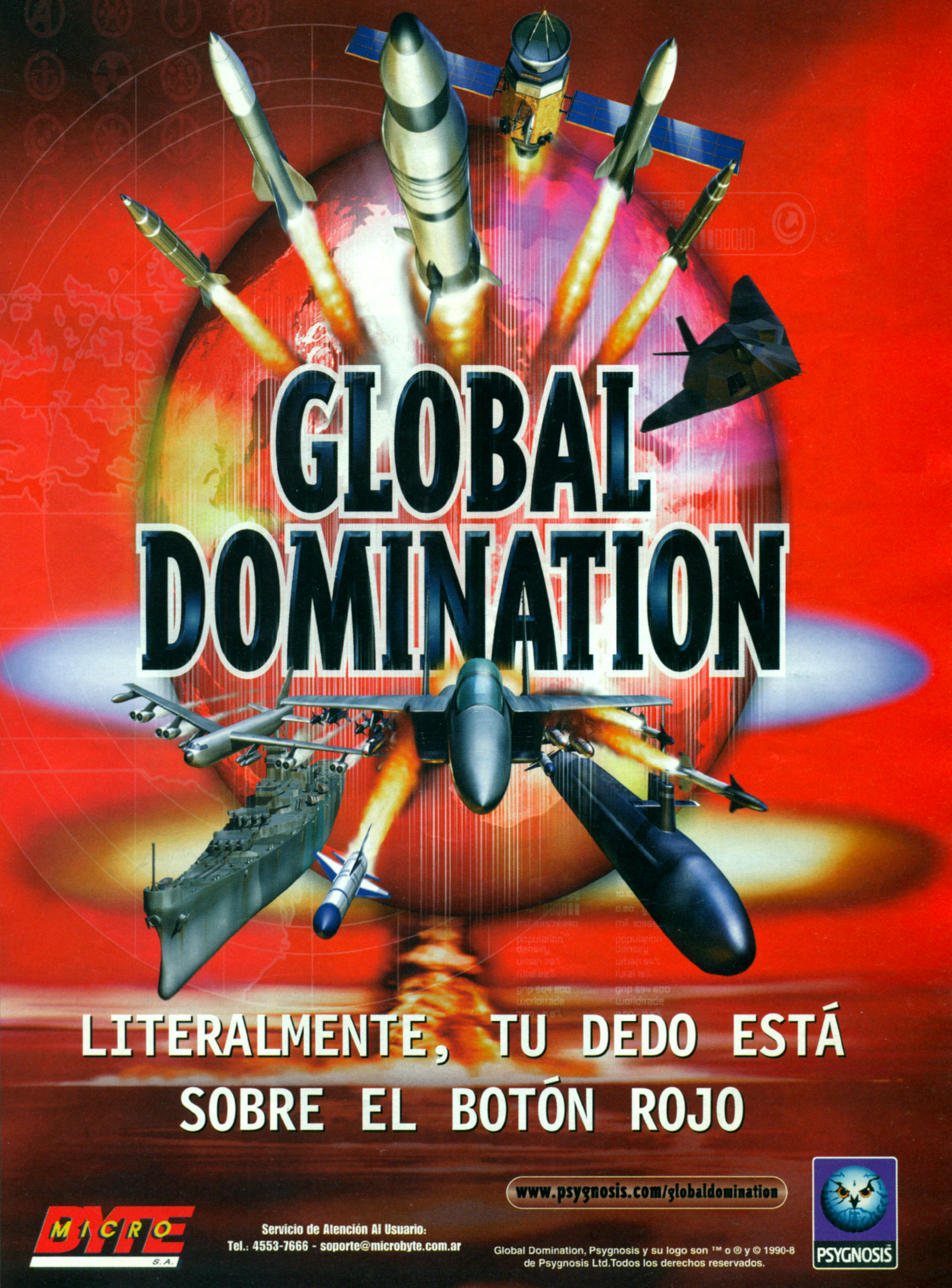
A diferencia de la gran mayoría de los arcades 3D que pululan por el mercado, sólo contamos con un arma, dos pistolas que disparan nueve tipos de municiones diferentes, aunque el efecto visual de estas es una verdadera lágrima. Los enemigos son bastante torpes, hasta el punto de correr contra un pilar si este esta en línea recta con nosotros. Es por eso que tampoco sirve de mucho la gran habilidad de Allison, bailar de forma sensual e insinuante para dejar embobados a los conejos, pero ¿Para qué gastarse en algo que ya esta hecho? Por último queda por decir que SBMD no tiene modo multiplayer pero a esta altura ¿Importa?

SBMD es un juego por el que tenía interés desde que lo vi por primera vez en funcionamiento en E3, por desgracia la gente de Jinx no nos brindó ni un 10% de las cosas prometidas, una verdadera lástima.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un buen personaje y una buena idea, pésimamente llevada a cabo.
LO QUE SI: Un buen personaje, tirado a bajo por el juego que lo rodea. Algunos temas de la banda de sonido. El inventario, cómodo y en pantalla.
LO QUE NO: Colisiones. Inteligencia artificial. Sistema de grabación. Armas. Texturas. Sólo tiene soporte para aceleración mediante Direct3D. Los personajes no tienen sombra. Allison no "reacciona" visualmente a los ataques, desconcertándonos.

39%


GLOBAL DOMINATION
LITERALMENTE, TU DEDO ESTÁ SOBRE EL BOTÓN ROJO
www.psygnosis.com/globaldomination
MICRO BYTE S.A.
Servicio de Atención Al Usuario:
Tel.: 4553-7666 - soporte@microbyte.com.ar
Global Domination, Psygnosis y su logo son ™ o ® y © 1990-8 de Psygnosis Ltd.Todos los derechos reservados.
PSYGNOSIS

PROMEDIO
96%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Black Isle / Interplay
Internet: www.interplay.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, 30 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, placa de sonido.



Fallout 2

La segunda parte de uno de los RPG más espectaculares de todos los tiempos

Por Santiago Videla

***A*l igual que su antecesor, Fallout 2 está dando mucho de que hablar en todo el mundo, gracias al espectacular ambiente que crean su ingenioso argumento junto con sus gráficos de excelente calidad, este título es hasta el momento el candidato más firme a ser el mejor RPG del año tal y como sucedió con su primera parte.**

La historia

La acción se desarrolla en el mismo mundo devastado por un gran holocausto nuclear de Fallout, pero en diferentes escenarios y 50 años después de su final.

En este caso nuestro personaje es un descendiente de quien fue el protagonista del juego anterior y todo comienza cuando los ancianos de su tribu lo eligen para encontrar un aparato llamado "Garden of Eden Creation Kit" mejor conocido como G.E.C.K., con el cual podrán restaurar sus tierras resecas por la radiación y así poder salvar a todo su pueblo de una muerte segura.

Estas unidades G.E.C.K., eran parte del equipamiento de los complejos subterráneos llamados "Vaults", que sirvieron para proteger a mucha gente durante los bombardeos nucleares y su avanzada tecnología serviría para que los ocupantes de cada "Vault" pudieran volver a generar vegetación y darle nueva vida al mundo, una vez que la amenaza de la radiación desapareciera.

Según los relatos de los ancianos, existe la posibilidad de que en el "Vault 13" (lugar de donde provenía nuestro ancestro y punto de partida en el juego anterior) todavía haya un G.E.C.K que no haya sido utilizado ya que después de la destrucción del líder de los mutantes conocido como "The Master" (final del Fallout), nuestro antepasado fue desterrado y nunca se volvió a saber de este "Vault" ni del resto de sus ocupantes, con lo cual su localización se perdió y su existencia sólo se recuerda en leyendas.

A partir de este momento nuestra misión será la de encontrar el lugar en donde se encuentra el "Vault 13" y recuperar el G.E.C.K para poder salvar a nuestro pueblo, pero eso es sólo una parte del asunto ya que a medida que vayamos avanzando, iremos conociendo nuevos personajes y podremos ver como poco a poco se va revelando una trama mucho más profunda y con más de una sorpresa.



Ahora tenemos la posibilidad de conseguir un coche, con el que nos trasladaremos a mayor velocidad por los vastos escenarios.

Lo nuevo

Uno de los cambios más importantes que podremos ver en Fallout 2, es todo lo que se refiere a nuestro protagonista, su carácter, sus habilidades y su personalidad, en este caso tendremos a nuestra disposición una cantidad de habilidades especiales mucho más amplia, con las que podremos mejorar el desempeño de nuestro personaje considerablemente a medida que logremos ganar experiencia.



La interactividad que habrá con cada personaje que nos encontremos a lo largo de nuestra aventura será mucho mayor y de ello dependerá en gran parte el éxito en nuestra misión, además, las consecuencias de nuestras decisiones serán mucho más notorias que antes, ya que a través de ellas podremos modificar el destino de cada pueblo o ciudad, con lo que a su vez estaremos cambiando la conducta que sus habitantes tendrán cuando tratemos con ellos ya sea para bien o para mal, recuerden que no siempre todos podrán salir bien parados y no siempre podremos ser amigos de todos.

Otro detalle bastante interesante que tiene este juego es la increíble gama de posibilidades que ofrece al jugador para que pueda encarar su misión de la forma que se le dé la gana, lo único que siempre tendremos que tener en cuenta es el "Karma" de nuestro personaje, porque esto indicará la clase de persona que somos y por lo tanto la forma en la que los demás reaccionarán al vernos.

Fallout 2 incluye además, algunas mejoras con respecto a la inteligencia artificial de los personajes y esta vez podremos ver que al combatir, los enemigos actúan con más



inteligencia, ya sea tratando de bloquearnos el paso, reagrupándose, pidiendo refuerzos o escapando cuando están heridos, cosa que en determinado momento nos obligará a atacar apuntando a sectores específicos de cada uno de ellos con mucha más frecuencia que en Fallout.

Como una mejora adicional y respondiendo al pedido de muchos fanáticos que se quejaban del tiempo llevaba el viajar de un lado al otro, este juego nos dará la posibilidad de tener nuestro propio auto y así poder movernos rápidamente y sin problemas, además podremos usar su baúl para guardar todos los objetos que nos estén sobrando, lo cual soluciona el problema de tener que estar descartando cosas en lugar de guardarlas para después venderlas.

El juego

El "engine" y la interface de Fallout 2, son exáctamente los mismos que los de la primera parte de manera tal que si jugaron a la versión anterior no van a tener ningún problema para acostumbrarse a los controles de este juego.

Todo lo que tiene que ver con los comandos, inventario, pantallas para intercambiar objetos, modo de pelea y demás cosas, sigue siendo exactamente iguales que antes y lo único nuevo que encontrarán en este aspecto es una opción en el menú de "Options" llamada "Languaje Control", que les servirá en caso de que no les gusten los diálogos subidos de tono ya que en este juego la mayoría de los personajes insulta y maldice a diestra y siniestra.

Otra característica bastante novedosa es que podremos usar distintos tipos de municiones para una misma arma e incluso habrá personajes que nos ofrecerán hacerles algunas modificaciones como por ejemplo: Cargadores con más capacidad, miras infrarrojas, mayor poder de fuego, etc.

En este juego, los personajes que aceptarán unírsenos no siempre serán iguales a nosotros, ahora podremos contar con la compañía de simples civiles, zombies, super mutantes y hasta bestias como los DeathClaw, lo que nos será de gran ayuda tarde o temprano.

Los gráficos

Gráficamente, Fallout 2 tiene el mismo estilo que el anterior, aunque ahora el nivel de detalle es muy superior, en este caso, tanto la ambientación de cada escenario como la calidad y la animación de los personajes son de primera y lo más sorprendente de todo es que este juego no necesita ningún tipo de placa aceleradora para funcionar, lo que lo hace muy accesible incluso para los usuarios con máquinas no tan potentes como las que necesitan hoy en día los juegos de avanzada tecnología.



Otro de los aspectos sobresalientes de Fallout 2 son los impresionantes escenarios y la gran interactividad con los personajes.

El sonido

En este aspecto no existen muchas diferencias con respecto a la primera parte, pero igualmente la calidad sigue siendo muy buena y la atmósfera que crean los efectos y la música es sensacional.

Para terminar

Parece mentira que habiendo tantos RPG con soporte para aceleración 3D, miles de efectos, luces de colores y quién sabe cuántas cosas más, el candidato más seguro a ser el mejor de esta categoría utilice una paleta de 256 colores y ni siquiera cuente con soporte para aceleración por hardware, eso demuestra que cuando un juego está bien hecho todo es posible.



Si ustedes jugaron al Fallout y todavía tienen alguna duda con respecto a éste, lo mejor es que no lo piensen más y vayan a buscarlo.

Ahora bien, si por alguna casualidad no jugaron a la versión anterior y están buscando un RPG de aquellos que son inolvidables, sepan que la saga del Fallout va camino a convertirse en una de las más representativas de este género, así que si se lo pierden, después no digan que fue porque no les avisé.

Lo único que me queda por decir es que espero que para la próxima parte sigan manteniendo el nivel de esta producción, pero sin dejar de lado el soporte para aceleración 3D.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La segunda parte de todo un clásico entre los RPG.
LO QUE SI: El argumento. Los gráficos. La jugabilidad. Los personajes, etc., etc.
LO QUE NO: No tiene soporte para placas aceleradoras 3D.

96%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Sierra Studios*
Internet: *www.sierrastudios.com/games/mask*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 400 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, placa de sonido.*



King's Quest: Mask of Eternity

Roberta Williams nos trae la última aventura en el Reino de Daventry

Por Máximo Frias

Sierra Studios nos trae el octavo capítulo de la saga King's Quest, con importantes innovaciones y todo un sistema de control en 3D. En esta aventura vos controlás a Connor, un joven aldeano que ha sido escogido para recobrar las 5 piezas de la Máscara de la Eternidad y llevarlas a su Santuario Sagrado, antes de que las fuerzas de la oscuridad destruyan por completo al reino de Daventry.

La Historia

En el reino de Daventry, los habitantes viven en paz y prosperamente bajo el gobierno del Rey Graham. Pero un día la serenidad del reino colapsa con una tormenta. Un ser maligno irrumpe en el santuario donde reside la Máscara de la Eternidad (el símbolo de la verdad, luz y orden). Elevando sus brazos al cielo conjura un hechizo de destrucción. Es ahí cuando el cielo se oscurece y descargas de rayos convergen en el templo. Estos rayos golpean con un gran poder a la máscara rompiéndola en 5 piezas que caen hacia el mundo inferior. Mientras tanto en Daventry, un joven aldeano llamado Connor esta por convertirse en la persona más importante en la historia del mundo. La Máscara de la Eternidad se precipita hacia los prados y una pieza aterriza a los pies de Connor. Apenas la agarra, un poderoso hechizo arrasa con todo lo que estaba en el reino convirtiendo a todos los habitantes en piedra. Todos menos uno, Connor. De alguna forma la pieza sagrada de la mascara lo protegió de los efectos de este hechizo. Dicho esto está más que claro cual es tu misión: Encontrar las otras 4 piezas de la máscara y llevarlas al santuario.



La participación del Rey Graham y la Reina Valenice es prácticamente nula, así que hay que conformarse con estos cuadros.

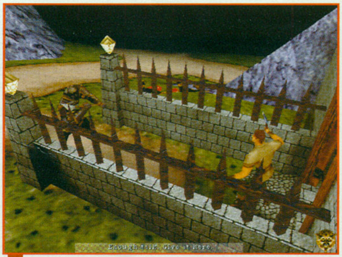
Una nueva interface

En el KQ:MoE, Sierra presenta una nueva interface de control, en la cual uno puede controlar los movimientos de Connor con las teclas para moverse en un escenario completamente en 3D.

Para que se den una idea, sería más o menos como el Nightmare Criatures, pero pudiendo colocar la cámara en cualquier posición. Menciono al Nightmare criatures y no al Tomb Raider porque las peleas con los enemigos son generalmente frente a frente y no a distancia.

Para facilitar un poco la búsqueda de elementos en la pantalla también nos dejan mover un cursor para seleccionar cosas y agarrarlas o sólo para mirarlas.

En la parte inferior de la pantalla se encuentra la resistencia de nuestra armadura, el arma primaria, la secundaria y el daño que estas provocan (ej: una Espada y una ballesta), una barra de energía, la experiencia obtenida hasta ese momento y una serie de elementos para recuperar nuestra vida o aumentar nuestra fuerza.



Para poder vencer a ciertos enemigos deberemos usar algo más que nuestra arma de turno: Pociones mágicas.

En la parte superior de la pantalla aparece el viejo y querido inventario donde se guardan las cosas que recolectamos.

Como el juego se basa en un ambiente en 3D es muy difícil, por lo menos al principio, acordarse del camino para llegar a cada lugar importante del mapa, por esto apenas empieza el juego nos entregan un mapa mágico que se va formando a medida que vamos avanzando por los distintos mundos, facilitando así la tarea de recorrerlos.

Mucha sangre, poco cerebro

Los habitantes de Daventry están convertidos en piedra y la mayoría de las criaturas que se mueven no son muy amistosas que digamos, así que los combates se convierten en una parte esencial del juego, es más, a medida que se va avanzando en el juego el combate es lo único que importa. Esto se debe a que a medida que Connor va viajan-



do de un mundo a otro, los enemigos son cada vez más fuertes, por lo que se necesita adquirir mejores armas y mayor experiencia, para lo que se necesitan matar más monstruos por lo que se entra en un circulo vicioso en donde la aventura en sí comienza recién cuando todos los monstruos del nivel están muertos. Aunque todos los combates son en tiempo real en un estilo "Quest for Glory/Nightmare Criatures", ya en el segundo mundo (The Dimension of Death), el juego pasa a ser un "Diablo en 3D" donde las posibilidades de salir victorioso aumentan a medida que tenemos mejores armas, armaduras, escudos y más experiencia.

Ahora bien, si el juego es prácticamente un arcade... ¿Dónde está la aventura en sí? Esa es una muy buena pregunta. Los puzzles en si no son muy complicados, es más, son bastante sencillos, ya que la mayoría de éstos consisten en encontrar elementos que otras personas nos piden a medida que vamos recorriendo el mapa del mundo en el que estamos. El problema aparece cuando ya nos recorrimos todo el mapa y no encontramos lo que alguien nos pide, es aquí cuando el juego se torna un tanto pesado ya que hay que recorrerse todo el mapa nuevamente buscando la solución a nuestro problema. Ni les digo cuando hay que volver a otro mundo (más adelante en la nota se van a enterar por qué).

En el juego también aparecen algunos puzzles que son "optativos", esto quiere decir que no van a ayudar al objetivo principal del juego pero que nos proporcionaran más experiencia, mejores armaduras y armas. Claro que uno no se da cuenta de cuales son estos hasta que los hace.

Sierra y su efecto "Quest for Glory 4"

Una de las cosas que parece estar de moda es sacar los juegos sin que estos estén terminados y bien testeados, el KQ: MoE no es una excepción. Para empezar cuando se termina de instalar el juego dice: "Seguramente ya habrá algunos patches disponibles". Eso no inspira mucha confianza sobre la estabilidad del juego y no es para menos si a unos pocos días de haber salido este ya se encontraba un patch en internet que arreglaba un bug en el segundo mundo.

Para aquellas personas que experimentaron el dolor de perderse de una buena aventura por estos problemas, tales como los que habrán jugado al QFG4, prepárense... ¡Porque la pesadilla vuelve! ¿Se acuerdan que uno estaba caminando por el medio del bosque y de repente se colgaba y volvía al DOS?, ¿O cuando cargabas un juego y una puerta que antes estaba cerrada aparece abierta? ¡Sí, todo eso ha vuelto!

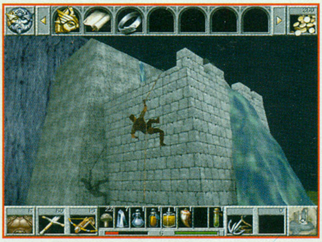
Y a todo esto hay que sumarle los problemas de la nueva tecnología que son: Problemas cuando se le sube todo el detalle con una Voodoo2, botones en el suelo que en vez de presionarse cuando uno se coloca encima los pies se desintegran, sobreposición de diseños en 3D, etc.

Todo esto hace que el para jugar a este juego no alcance con ganas y paciencia, sino también, suerte.

Gráficos, Velocidad y espacio en el disco

Volviendo un poco a la parte objetiva del juego se puede decir que todos los elementos, personajes y escenarios del juego están creados en 3D con una calidad gráfica bastante respetable, no es la última tecnología en diseño pero tiene lo necesario para que la aventura sea una de las mejores en su género. Otra cosa importante es que los personajes tienen una gran cantidad de movimientos y gestos para que las conversaciones sean mas fluídas y parezcan más realistas.

Claro que todo tiene su precio, y la calidad gráfica es directamente proporcional a la necesidad de velocidad de procesamiento. Es por esto que aunque en una Pentium 166MHz con 64Mb de RAM y una placa aceleradora 3D se pueda jugar, lo recomendable es una Pentium II 266Mhz, también con una aceleradora 3D.



Ultimamente los juegos que estuvieron saliendo nos fueron acostumbrando a la necesidad de grandes cantidades de espacio libre en el disco rígido (200MB+), KQ: MoE tampoco es una excepción. No solo necesita 250Mb para poder ser instalado sino que necesita copiar al disco rígido el escenario en donde estas jugando, por ejemplo: Apenas empieza el juego Connor aparece en el reino de Daventry, así que el programa te copia el reino de Daventry al disco rígido, que son 100Mb más de datos. Ahora bien, como se podrán imaginar Daventry no es el único escenario en el que vamos a jugar y como no pueden exijirte que tengas 650MB libres en el disco rígido para copiar todos los escenarios, lo que hace cuando pasás de escenario es borrarte los datos que están en el disco y copiarte los nuevos, así que si estás en el segundo escenario y querés volver al primero porque te olvidaste de algo hay que esperar que borre el segundo, y que copie el primero nuevamente. Afortunadamente una vez en el disco, la carga del escenario en que vas a jugar es más rápida.

Una conclusión final

Esta es sin duda una de las aventuras del año y por lo tanto te puedo decir 2 cosas: Si jugaste del KQ1 al KQ6 y después de haber jugado al KQ7 dijiste "Yo al KQ no juego más", más que recomendarte te pido que le des otra oportunidad a la saga jugando al KQ: MoE, que te aseguro que te va a sorprender. Por otro lado si nunca jugaste a algún KQ y te gustan las aventuras, no te preocupes porque la historia se entiende perfectamente ya que no es continuación de ninguno de los anteriores.

Ahora volviendo a los problemas con los errores del juego: Lo único que te puedo decir es que tengas paciencia y que no dejes que un par de colgadas te priven de jugar a esta fantástica aventura.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El octavo capítulo de una de las sagas más conocidas en lo que respecta a aventuras gráficas.
LO QUE SI: Un novedoso Engine 3D. La música. Los movimientos de cámara. La historia. Las peleas.
LO QUE NO: El sistema de carga/descarga de niveles en el disco rígido. La cantidad de bugs.

83%

PROMEDIO **82%**

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Sintesoft / Universal Soft*
Internet: *www.sintesoft.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 6x, 30 MB en el disco rígido, Windows 95/98, Placa de sonido.*



Truco Argentino

Sintesoft juega sus mejores cartas en esta nueva producción nacional

Por Guillermo Belziti

Antes que ningún otro comentario, quiero manifestar mis más sinceras felicitaciones al equipo de Universal Soft, responsable por este producto, ya que finalmente han conseguido realizar el juego de truco que muchos argentinos hemos estado esperando durante tanto tiempo.

¿Quién no ha pasado una tarde de lluvia, reunido con amigos, jugando al popular juego de cartas? Los que tengan un poco de experiencia en el tema, saben muy bien que este juego no tiene comparación con ningún otro, ya que además de suerte, hay que tener picardía y conocer a los rivales para salir victoriosos.

La presentación, desarrollada con un tono satírico nos introduce a los personajes principales, y nos muestra una visión muy particular del sur de Buenos Aires, que nos trae nostalgia de otros tiempos, mientras suena una orquesta desafinada que se funde con los ruídos de la púa de la vitrola.

Las animaciones desarrolladas como caricaturas tienen un estilo muy particular, y consiguen que rápidamente identifiquemos a los personajes, es destacable la calidad de la locución y del relato de introducción, como también los efectos de sonido.

Hablemos un poco del juego, desde el menú principal podremos seleccionar un juego entre dos participantes, es decir "mano a mano" o jugar de a cuatro "en pareja", en ambas modalidades se puede elegir si queremos jugar con jardinera o no. También desde este menú se accede al reglamento para aquellos que no sepan jugar.

Este es mucho más completo que el juego, ya que incluye todas las maneras de jugar conocidas, inclusive las que lamentablemente no están presente en el programa, como el "truco gallo" de a tres o en pareja de a seis con "pica pica".

En el juego "mano a mano" es en el que



realmente apreciaremos las personalidades de cada participante: "El Cicatriz", a pesar de su aspecto de malevo y su mal humor, es bastante contenido, y generalmente no miente mucho, claro está que más de una vez puede sorprendernos; "La Coca" tiene siempre la suerte de su lado (¿O es que hará trampa?), es común de que ligue de una a dos jardineras por partidos, además es muy hábil mintiendo, una verdadera contrincante, sus únicos defectos es que cuando se la apura no le gusta ceder, y regala demasiados puntos, y que no es muy despierta para pasar las señas en los partidos de a cuatro; "El Cara de Enfermo" es un personaje bastante raro, como se anuncia nunca sabés con que te va a salir, además se la pasa gesticulando para ponernos nerviosos.

Estas personalidades, sumadas a un muy buen nivel de inteligencia artificial y una dosis de buen humor, son tal vez el secreto que hace notable a este programa por encima de los intentos anteriores. Si decidimos abandonar el partido, podemos ver como todos los allí presentes salen "rajando" con las sirenas de la policía.

Jugando en pareja, los personajes se comportan más medidos en sus decisiones, nos es posible pasarle las señas al compañero que hayamos elegido, o interceptar si estamos atentos las de nuestros rivales.

Para esto se ha ideado una interface gráfica operable con el mouse, aunque conviene aprenderse las teclas que las reemplazan para conseguir hacerlo con mayor rapidez.

El juego es muy rico en nivel de detalles que le dan una ambientación apropiada, sobre las paredes podridas del bar se pueden ver posters alusivos a la época del tango, una luz tenue de garito ilumina el lugar y un cenicero repleto de puchos nos invita a retirarnos si es que estamos pasando demasiada vergüenza. La vitrola de la derecha de la pantalla nos permite seleccionar entre cuatro queridas melodías o apagarla cuando nuestros oídos nos digan basta.

Entre los pequeños errores que le hemos detectado, tal vez uno de los más importantes, es que a veces el juego es incapáz de darse cuenta cuando un partido está acabado. Por ejemplo supongamos que una pareja ha ganado la segunda, y luego como tercer carta juega el as de espada, ya nada se puede hacer, sin embargo la pareja controlada por la PC sigue jugando (sabiendo que es imposible ganar) en vez de dar por finalizada la mano. Esto no altera para nada el juego, pero hubiera sido mejor si esto no pasara. Por otra parte muchas veces se comporta con destacada pircadía e inteligencia, supongamos que estamos a solamente uno o dos puntos de ganar un partido, la pareja controlada por la PC comenzará a replicarnos todas nuestras jugadas, para darle más valor a lo que está en juego, ya que le da lo mismo perder por dos puntos que por muchisímos más... La idea es que si por el contrario llegan a ganar ellos, tienen más chance de alcanzarnos.

Cuando termina el partido depende del resultado, podremos retirarnos airosos del salón con los aplausos y ovaciones de los allí reunidos, o comernos las gastada del siglo, aunque claro está que siempre habrá revancha.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Por fin en tantos años, un juego de truco que valga la pena jugarlo.
LO QUE SI: Inteligencia Artificial. Ambientación. Efectos de sonido. Perfil de los personajes.
LO QUE NO: No incluye juego de seis con "pica pica". Las músicas a elegir en la vitrola suenan (aunque tal vez a propósito) bastante desafinadas.

82%


TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
O.D.T
ESCAPE...
O MUERA EN EL INTENTO
Visita nuestro web @ www.odt-game.com
MICRO BYTE S.A.
Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 4553-7666
soporte@microbyte.com.ar
O.D.T., Psygnosis y su logo son ™ o ® y © 1990-8
de Psygnosis Limited. Todos los derechos reservados.
PSYGNOSIS

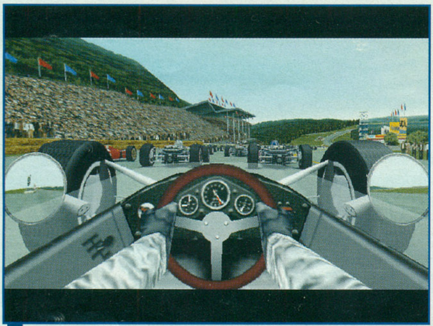
PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Papyrus / Sierra*
Internet: *www.sierrasports.com/sierrasports/grandprix/index.html*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, Windows 95/98, 32 MB RAM, CD-ROM 2x, Placa de sonido.*



Grand Prix Legends

Por siempre clásico...



El realismo en GPL es impresionante, y lograr dar una vuelta completa sin chocar o salirnos de la pista requerirá horas de duro entrenamiento.

Por Daniel Herbón

Es sin duda a lo que apunta este nuevo simulador de Papyrus, ya que es uno de esos simuladores realmente completos y complejos, que nos hacen recordar al Revs Car Race, Ferrari Formula One, Indianapolis 500, Grand Prix... pero con gráficos y sonidos 1998.

Papyrus lanzando un simulador de autos no es ninguna novedad (Indy 500, Indycar, Nascar) pero si que sea de Formula Uno y mas aún del año 1967. Siendo sin dudas el primer simulador de la vieja Formula Uno.

Algún tiempo atrás

Los viejos amantes de la formula uno estarán de parabienes cuando se encuentren que pueden pilotear los ya clásicos Lotus, Ferrari, Brabham, Eagle, Coventry, Brm, Murasama y que pueden correr contra leyendas como Jim Clark, Graham Hill, Jack Brabham, Denis Hulme y Jacky Ickx, entre otros. Pudiendo recorrer los excelentemente reproducidos circuitos de Nurburgring, Silverstone, Monza, Kyalami, Spa-Francorchamps, Mónaco, etc.

Los trazados de los circuitos obviamente no son los actuales. Nos situamos en las viejas pistas, la de Nurburgring es la vieja de 22 km., la misma de la época de J.M. Fangio. El circuito de Monza, es el anterior a la muerte de Ronnie Peterson en la largada del '78 que provocó sus modificaciones. En Silverstone hubo dos remodelaciones desde este simulador, como así también el de Spa-Francorchamps y el de Mónaco.

Un menú para el piloto

La presentación es un video con imágenes de la época de no mucha calidad, para ver una vez, nada más.

Cuando lo cargamos por primera vez, antes que nada tendremos que poner el nombre de nuestro piloto, nuestro país de origen, y lo más importante; sobre que chasis vamos a correr (cada uno es diferente).

Por la potencia de los motores podemos saber cuál es mas rápido, pero no cuál se comporta mejor sobre el asfalto.

Una vez que finalizamos la ficha del piloto llegamos al menú principal, donde podremos seleccionar entre hacer una práctica, correr una carrera, un campeonato o correr en red, módem o link, además podremos seleccionar el detalle gráfico y los controles (recomiendo volante con pedales).

En el menú principal también podremos ver los récords de los circuitos que son grabados automáticamente, con el nombre del piloto y el chasis con que fue logrado, los replays se pueden salvar y se pueden observar desde una gran variedad de cámaras.

Mordiendo el asfalto

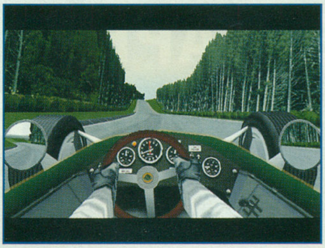
Rodando sobre el circuito notaremos rápidamente el altísimo nivel de realismo que tiene el simulador, abarcando también la parte conductiva, que por cierto es muy, pero muy difícil.

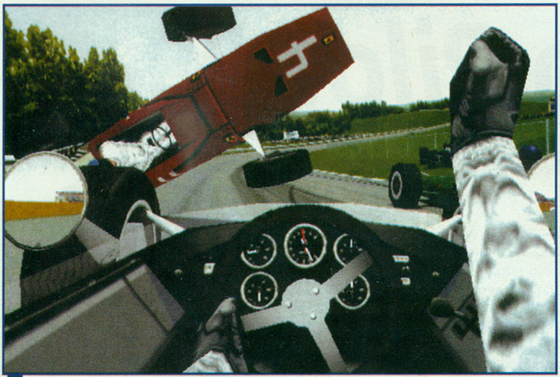
Este es uno de esos simuladores que no nos va a dar la satisfacción de ganar un Gran Premio el primer día, quizás pasen un par de semanas de muchas vueltas y trompos hasta que esto suceda.

Los autos son muy inestables, por lo tanto es de vital importancia la puesta a punto de éstos, (presión de las gomas, relaciones de caja, barras estabilizadoras, amortiguación, balance de frenos, etc.) hasta lograr el auto que mejor se adapte al circuito y a nuestra forma de manejo.

Todas las vueltas que puedas dar harán que vayas conociendo mejor al circuito y al auto, hay que tener mucha paciencia y dedicarle muchas horas para ver los resultados.







¡Cuidado! Choques como este, o algunos mucho peores eran moneda común en el peligroso mundo del automovilismo de 1967.

Recordemos que en esta época los autos no tenían alerones, por lo que la velocidad en curva es mucho menor, y que los autos alcanzaban los 290 kilómetros por hora, pero tenían gomas mas angostas, frenos menos eficientes, con lo que seguir de largo en la primera curva es muy normal.

Puro realismo

Tenemos para seleccionar el nivel de realismo en lo conductivo y en los daños que se producen en el auto.

En lo que hace al conductivo sólo lo podemos seleccionar en las prácticas, ya que en carrera o el campeonato el nivel es siempre el máximo, lo que hace que ganar una carrera sea una gran hazaña.

El nivel de realismo en los daños del auto también es variable. Cualquier parte del auto se puede dañar, es muy normal escuchar el motor de nuestro auto fallar y dejando una cortina de humo detrás, después de haber hecho un par de rebajes muy violentos.

Save Setup

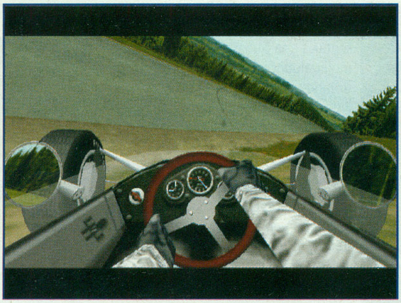
Como ya habíamos mencionado, hay muchísimas variantes dentro del Setup, y todas son muy importantes.

El auto varía mucho en su comportamiento según la temperatura que tienen los neumáticos, y también por cantidad de combustible que tiene cargado, lo que nos muestra claramente el nivel de detalle que hay que cuidar. Para la clasificación nos conviene poner muy poco combustible, para 3 o 4 vueltas nada más, y para el modo carrera pondremos el combustible de acuerdo a las vueltas que corramos.

Pero, ¿Qué pasa si les digo que tendremos que regular la comba de cada rueda, la compresión y la expansión de cada amortiguador, cada relación de caja, la relación de diferencial, los embragues, la distribución de pesos, y muchas cosas más? Seguramente entraran en pánico y correrán a consultar a tu mecánico amigo.

Llegar a una puesta a punto ideal, es dedicarle mucho tiempo, y cada circuito es un setup nuevo (un mundo nuevo). De todos modos en el manual viene explicada esta parte, por demás compleja.

Obviamente los podemos salvar, pero, los setups de un Lotus no andan en una Ferrari, solo andan en Lotus, recordemos que cada chasis es diferente.



Control y descontrol

Los controles del auto los podemos complementar entre joystick y teclado, o volante y teclado, pero lo más recomendable debido al alto grado de realismo es jugarlo con volante y pedales. De no poder ser así se debería usar un buen joystick analógico. Calibrar bien tanto el volante como el joystick, es fundamental.

Gráficos y sonidos

Los gráficos son polígonos en 3D texturados, de muy buena calidad, tanto en los autos (muy buena réplica de cada modelo) como en el escenario, en el que se ven los carteles de publicidad con las marcas de la época, y en muchos casos, los alambrados de los campos al lado de la ruta. Todo el paisaje está muy bien cuidado, desde los arboles hasta el público y los fondos.

El requerimiento de hardware es muy elevado. El número de cuadros por segundo disminuye considerablemente cuando hay otros autos en pista, lo que nos obligará a bajar el nivel de detalle. La única solución a este inconveniente es tener un procesador de ultima generación y poseer una placa 3Dfx o Rendition, ya que el Direct3D no está soportado.

El sonido es de excelente calidad, todo muy bien logrado, tanto el del motor, la caja de cambios o los altoparlantes del circuito, etc.

En resumen

Nos encontramos frente a un simulador de la vieja Fórmula uno, pudiendo correr en circuitos que ya no existen, y con un altísimo nivel de realismo. Dentro de las críticas estaría el tablero del auto, que salvo el cuentarrevoluciones, el resto es muy poco legible.

Con gráficos, sonidos y una ambientación excelente, Papyrus tiene un muy buen producto para ocupar un lugar en la galería de los clásicos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador realista por donde se lo mire.
LO QUE SI: Nivel de realismo. Epoca en que se desarrolla. Pistas recreadas con espectacularidad.
LO QUE NO: Nivel de dificultad extremo. Requerimientos de hardware MUY elevados. Tableros ilegibles.

90%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Sierra
Internet: www.sierra.com/dynamix/pilot
Requerimientos Mínimos: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 200 MB en el disco rígido, Windows 95/98, Placa de sonido.



Pro Pilot 99

Conociendo los procedimientos de vuelo

Por Pablo Benveniste

El campo de la navegación aérea civil puede alcanzar un alto nivel de complejidad. Cuando de realismo se trata, los problemas no terminan cuando se logra dominar un modelo de vuelo determinado ya que existe otro desafío: el instrumental de vuelo.

La aviación militar no es el único escenario en el cual progresa la tecnología aérea. El vuelo civil, ya sea al mando de un Boeing 747 o del más básico Cessna, abarca una enorme cantidad de complicados sistemas. Ejemplo de esto, es todo lo que hace al equipamiento por medio del cual se lleva a cabo la navegación aérea y las comunicaciones. Sin duda esto representa un elemento fundamental de realismo que no se ha contemplado por completo ni en los simuladores de vuelo civil más actuales. Pero no es el caso de Pro Pilot '99, un juego cuyo enfoque es hacer del realismo del instrumental un factor exitoso.

Dentro del amplio espectro de la aviación civil, Pro Pilot '99 convierte al usuario en un piloto privado. Como tal, uno se encontrará con una selección de aviones cuya cantidad y variedad ya es un estándar para este tipo de simulaciones. Se trata de un total de seis modelos que, por orden creciente de complejidad, incluyen a dos versiones de Cessna Skyhawk (172P y 172R), un V35 Bonanza, un Baron 58 y un Super King Air B200 (estos tres últimos de la compañía Beechcraft) y el jet ejecutivo Cessna Citation. Las gráficas de los tableros de Pro Pilot '99 son muy realistas sin recurrir a fotos, y es aquí donde radican las virtudes de este simulador. A través de consolas absolutamente funcionales para los cuales no hay necesidad de acordarse de innumerables teclas ya que soportan mouse en todos los controles, se recrean todos los procesos de comando para las diferentes rutinas de vuelo. La complejidad no es de temer, ya que Pro Pilot '99 ofrece también opciones prácticas como manual de vuelo en pantalla y distintos tipos de asistencia en tiempo real. La variedad de vuelos posibles está dada por cientos de aeropuertos disponibles que se encuentran ubicados hasta en las ciudades más pequeñas a lo largo de todo Estado Unidos, Canadá y Europa Occidental.

Lamentablemente, los productores de Pro Pilot '99 parecen haber pagado un alto precio por todas estas ventajas. Evidentemente se ha resignado la atención de otros temas tan importantes e independientes como el atractivo visual y el realismo físico. Gráficamente, a pesar de que los interiores de los aviones están bien logrados, no existe la opción de cabina virtual tan de moda en estos días. El escenario, aunque con buena disposición de las elevaciones, está dotado de texturas muy básicas para el terreno. Las ciudades más representativas solo sobresalen por un puñado de edificios sobre una superficie que dista mucho de representar a una ciudad y aún más de simular alguno de los grandes centros urbanos como Nueva York o París. Físicamente, Pro Pilot '99 brinda capacidades algo exageradas respecto de la maniobrabilidad y la corta distancia necesaria para despegar o aterrizar. Otro problema es la incapacidad de diferenciar un choque en tierra con uno en el agua. Inclusive, luego de una colisión se da la chance de reparar el avión para comenzar de nuevo. Dicho proceso se realiza en el mismo lugar del accidente por lo que sin problemas se puede despegar en pleno campo, montañas o hasta en medio de un río.


Las nubes lucen realistas solo al volar fuera de estas.

En resumen, Pro Pilot '99 es más bien un juego para aquel que desee sentarse frente a un tablero realista ateniéndose a una gran cantidad de interruptores, indicadores y sistemas. Si se dejan de lado las cuestiones que no se relacionan con todo esto y se intenta aprender a utilizar todos los completos equipos de control, navegación y comunicaciones, se estará ante retos dignos de un avión de verdad.

Debido a su naturaleza, los requerimientos de hardware son bastante básicos. Un Pentium 133 con 32Mb de RAM basta. Aunque puedan ser mejorados con el soporte 3Dfx del juego, los sencillos gráficos no representan algo por lo cual valga la pena preocuparse ya que no hacen en absoluto a los atractivos de Pro Pilot '99.


El realismo del instrumental es lo mejor de Pro Pilot '99.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador para familiarizarse de manera muy realista con la tecnología de la aviación civil.
LO QUE SI: La exactitud de los sistemas de comunicaciones, navegación, instrumentación, tráfico aéreo, etc. Buen sonido y gráficas de los exteriores de los aviones (incluyendo planos móviles y luces).
LO QUE NO: La poca atención prestada al atractivo visual de los paisajes. Modelos físicos con rasgos fundamentales exagerados.

61%

PROMEDIO **91%**

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Novalogic
Internet: www.novalogic.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 313 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, placa de sonido.



European Air War

Una nueva opción para un clásico del combate aéreo

Por Pablo Benveniste

En un período en el cual parece que se ha puesto de moda la guerra aérea sobre Europa, Microprose propone un candidato firme con European Air War. Un completo simulador que no escatima en escenarios, desafíos ni elementos. Un juego que nos transportará a los '40 desde los primeros menúes hasta los más pequeños detalles.

Sin privarse de nada

Cuando se trata de una simulación de vuelo basada en algún hecho histórico, hoy en día ya no se puede ser muy original en los temas a representar. La calidad de las técnicas se ha emparejado en un nivel tal, que podría sobresalir el producto de una compañía principiante. Por esto, la esencia de un simulador de vuelo serio, se centra más que nada, en cuánto es capaz de obviar la menor cantidad de detalles para así lograr con realismo y así hacer al usuario parte integrante de la historia. Hablar de Microprose es referirse a uno de los más experimentados productores que, desde los primeros tiempos, nos ha provisto de simuladores para todos los gustos. Debido al éxito y a las innovaciones, muchos de estos se han ganado un lugar dentro de los clásicos de la historia de la simulación.

Luego de haber recreado la guerra aérea sobre el Pacífico en el veterano 1942 The Pacific Air War, es el turno de Microprose para incursionar en el teatro de operaciones europeo. Esta vez, apostando a una gran cantidad de características que seguramente harán de European Air War (EAW) un juego muy singular.



Con EAW se puede pilotear el Me-262, uno de los más sobresalientes aviones de la guerra.

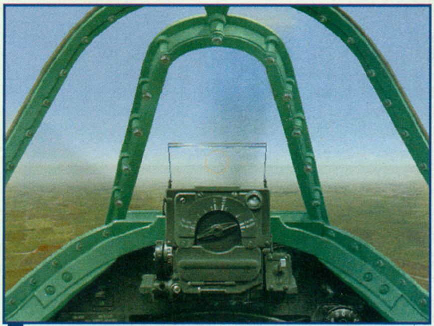
El combate aéreo se desata desde los controles de veinte aviones incluyendo a los de la Luftwaffe alemana, la United States Army Air Force norteamericana y la Royal Air Force de Inglaterra. En muchos simuladores, cuando se está ante la posibilidad de pilotear varios aviones, se puede apreciar como se generalizan gráficos, sonidos o hasta modelos de vuelo. En EAW no generalizan recursos, pero la totalidad de los aviones no son completamente diferentes entre sí. Por ejemplo, el Spitfire se encuentra en tres versiones diferentes, pero con solo ver las variaciones de armamento entre los diferentes desarrollos seguramente no dará lo mismo volar en cualquiera de ellos. Dentro de esta gran variedad de aviones que pueden ser piloteados, se han incluido opciones poco comunes como el destructor Bf-110 aunque la atención será acaparada por el Me-262, el primer jet de combate en servicio. El resto de los aviones que veremos a lo largo del juego, aunque no precisamente desde su cabina, también incluyen sorpresas como Ju-88s, Me-410s y la temible bomba voladora V-1 que, por si fuera poco, su presencia está acompañada del característico ruido de su pulsorreactor. Exteriormente, todos los aviones que intervienen están al mismo nivel de detallado, de una estupenda calidad. Se puede apreciar a los pilotos, la eyección de los cartuchos de las balas disparadas por los cañones y hasta diferentes "nose art" en los fuselajes de los B-17s que son las caricaturas que simbolizaban a los nombres de cada bombardero norteamericano. Si de detalles se trata, la lista no termina aún y de hecho es muy larga. Podrían destacarse las incontables nubes negras provocadas por los disparos de la artillería antiaérea, como así también a decenas de bombarderos, algunos con sus hélices detenidas y motores humeando que tratan de continuar sustentados en el aire.



La bomba voladora V-1 es uno de los objetivos más difíciles y peligrosos.

Reuniendo experiencia

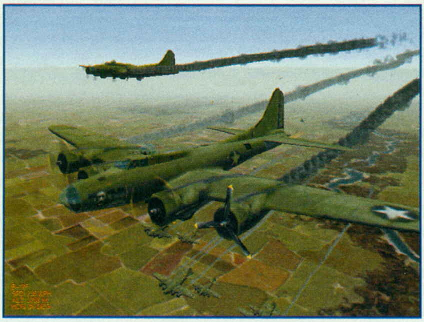
Fuera de las configuraciones y de la parte multiplayer, el menú principal es bastante sencillo. Con la opción Quick Start, se comienza directamente donde está la acción con parámetros aleatorios. También está Single Mission, la clásica chance de que uno mismo pueda planear y volar una misión. Finalmente, la parte principal de este tipo de juegos, las campañas. Estas se dividen en tres períodos de la guerra: la Batalla de Inglaterra de 1940, el escenario europeo de 1943 y el de 1944. Salvo para las misiones de 1940 donde solo se puede integrar el bando inglés o alemán, el resto de las campañas pueden ser encaradas también desde la perspectiva norteamericana.



La cabina 2D se divide en la parte superior e inferior para mejorar la visión en combate. La hélice se puede ver girando adelante.

El realismo de EAW se adapta a todo tipo de usuario. La dificultad del modelo de vuelo puede configurarse desde pura acción y espectaculares maniobras hasta el extremo realismo y sus serios riesgos de irreversibles entradas en pérdida. De cualquier forma, el éxito de cada campaña depende casi totalmente de uno como piloto, por más hábiles que sean los wingmen del escuadrón. Si uno se estrella, es derribado o capturado luego de saltar en territorio enemigo, el resultado de la misión serán los logros del escuadrón hasta ese instante. Pero por más decepcionantes que estos resultados fueran, de suceder algo así uno se encuentra en la obligación de reintentar la misma misión si es que no se desea concluir la campaña ahí mismo. Cuando se sobrevive a un infortunio y no se es capturado por el enemigo, no hay necesidad de reintentar la misión para poder continuar con la campaña, pero como en el caso anterior, los resultados serán las victorias obtenidas hasta el instante de quedar fuera de combate. Por lo tanto, si todo esto pasa poco tiempo después de haber partido de la base, el balance final de la misión habrá sido completamente desfavorable. En tal caso, la misión siguiente no resultará afectada y la campaña seguirá su curso.

Al encarar una campaña, habrá que estar seguro de muchas decisiones a tomar. Por un lado, la elección del tipo de avión que se utilizará a lo largo de las misiones. La variedad está dada según los escuadrones disponibles para la época y el bando elegido. Por otra parte y por más novato que uno sea, se puede elegir el rango con el cual se desea comenzar la campaña, así se puede comenzar directamente como comandante del escuadrón. Cuanto más alto sea el rango, más libertad existirá en la modificación de parámetros de una misión y en poder acceder completamente a la compleja estructura de órdenes hacia wingmen y otros escuadrones. Poder comenzar con un alto rango es útil al momento de comenzar una nueva campaña con la experiencia de haber concluido una anterior. De otro modo, será mejor iniciarse desde abajo y evitar un dolor de cabeza. Es que la práctica en EAW se hace directamente en las misiones serias, donde ni la cantidad de enemigos ni la dificultad del objetivo a lograr juegan a favor. Así, tarde o temprano se lamentará no poder disponer de misiones básicas de entrenamiento para poder dar los primeros pasos. Sin embargo, el problema no es tan grave debido a que al menos la parte teórica está cubierta por la denominada escuela de vuelo. Esta se basa en páginas de formato HTML a las cuales se accede independientemente del juego y a través del navegador de Internet predeterminado en el Windows. Dentro de las limitaciones de este formato, se enseña en forma textual y con algunas gráficas ilustrativas, algunas maniobras de combate como así también información técnica sobre todos los aviones del juego.



Un simulador a la orden del día

Gráficamente, el juego se ve muy bien utilizando hardware 3Dfx tanto desde la altura como en vuelo bajo. En general los interiores en 2D son correctos aunque faltaría cierto veracidad en los gráficos. Los paneles de instrumentos están divididos en la parte superior e inferior y no aceptan mouse. La cabina virtual, es algo digno de elogiar en EAW. Respecto al escenario, las ciudades se levantan en relieve con innumerables estructuras de la época y los vastos campos contienen árboles, granjas, etc.

El sonido de EAW tiene algunos altibajos. El ruido de los aviones distingue el sonido de un motor lineal como en el caso del P-51, de un motor radial como es el del P-47 o de los bimotores Bf-110. No obstante, tanto los ruidos de los motores como de los cañones, flaps y trenes de aterrizaje son algo artificiales. En pleno vuelo, el sonido de otros aviones según su posición y distancia respecto de uno, brinda una mayor integración con el contexto. La compleja estructura de los diálogos está acompañada por una sorprendente calidad en las voces que distingue el acento inglés del estadounidense. Al volar en la Luftwaffe, no habrá necesidad de preocuparse por el acento alemán en las voces ya que estas directamente se encuentran en el idioma original. Este importante factor de realismo no afecta en absoluto el entendimiento de las frases porque como era de esperar, EAW tiene el debido subtitulado.

La complejidad de los gráficos sumada a un engine capaz de soportar a decenas de bombarderos, cazas escolta, interceptores e incontables ráfagas de fuego cruzado al mismo tiempo en una misma escena, requiere un potencial extra. Un Pentium 200, 64Mb de RAM y una placa aceleradora 3D, es lo mínimo si se desea disfrutar en plenitud tanto detallado.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador capaz de ambientar la Segunda Guerra Mundial, con características nunca antes implementadas.
LO QUE SI: Cinco años de historia y desarrollo tecnológico divididos convenientemente en tres campañas. Detallado en gráficos y modelos que representan aspectos únicos de la época y del conflicto. La calidad de las voces en las comunicaciones. Varias animaciones a título documental.
LO QUE NO: Ausencia de opciones para entrenamiento. Dependencia de la continuidad en combate del jugador, en el resultado de todo un escuadrón durante una campaña.

91%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Microprose*
Internet: *www.microprose.com/gamesdesign/eaw*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Placa de sonido.*



F-16 Multirole Fighter

Dos juegos, un duelo

Por Pablo Benveniste

Al menos en lo que a simuladores de vuelo respecta, Novalogic ha demostrado tener una tendencia fija. Manteniendo una dosis muy justa de realismo (en el margen de lo que sería un mero arcade), la diversión es el objetivo principal de un estilo de simulación que comenzó con F-22 Lightning II, y que ahora apuesta a una tecnología tan actual como los mismos MiG-29 y F-16.

El atractivo de un clásico

La competencia desatada en los inicios de la moda de los simuladores de F-22, no favoreció a Novalogic. Tal vez porque F-22 Lightning II fue uno de los primeros en recrear a este futurista caza, no hubo mayores chances contra otros engines posteriores más dinámicos y con mejores gráficos. La denominación oficial del F-22 como Raptor, marcó el momento de brindar una opción más actualizada para la cual el tipo de avión a simular no habría de sufrir cambio alguno. Careciendo aún de importantes ventajas como la aceleración 3D, F-22 Raptor se destacó principalmente por mejorar el ya de por sí buen engine multiplayer de Lightning II.

Hoy en día, la nueva propuesta para una tercera generación que corrija las antiguas falencias, es menos futurista. Aunque los escenarios y campañas siguen siendo de ficción, MiG-29 Fulcrum y F-16 Multirole Fighter (MRF) representan un conocido dúo de la aviación de combate actual.

Se tornaría prácticamente imposible citar algún simulador de vuelo en el cual, piloteando un avión de guerra occidental y relativamente actual, no se tenga que enfrentar al super-caza ruso MiG-29. Lamentablemente son contados los casos en los cuales esta afirmación se invierte dada la escasez de simuladores que posibilitan ponerse al mando de aviones del otro lado de la vieja cortina de hierro. Inclusive, ninguno de estos pocos casos ha llegado a ser un simulador de primera línea. Así que las opciones son tentadoras tanto para quien prefiera la conocida tecnología del F-16 como para aquel que se anime al potencial ruso.

Manteniendo la línea

Se debe aclarar desde un principio que se trata de dos juegos diferentes y adquiribles por separado. Pero debido a que se encuentran basados en un mismo engine, MiG-29 Fulcrum y F-16 MRF tienen muchas cosas en común y muchos de los atractivos dependen de eso. No obstante, por el simple hecho de ser dos juegos independientes, cada uno cuenta con sus propias campañas y demás misiones de adaptación a las rutinas y armamentos. En MiG-29 Fulcrum la acción dura aproximadamente cuarenta misiones que se basan en conflictos ficticios que toman lugar en Kuile Islands, Uganda, Somalia y Etiopía, Burma y Tajikistán. Con similar cantidad de misiones y dos escenarios en común, la campaña de F-16 MRF se desarrolla en Servia, Liberia, Congo, Burma y Somalia. La característica principal de la estructura de campañas en ambos juegos es la de avanzar al siguiente escenario recién cuando todas las misiones del anterior se hayan concluido, lo que no significa triunfar. Se puede ser destruido sin haber logrado los objetivos y poder saltar a la siguiente misión que, sin alterar el argumento, considerará a la misión anterior finalizada exitosamente. Claro está que el puntaje (que contempla todas las estadísticas) no será el más favorable.

Las misiones son del mismo estilo de las muchos habrán disfrutado alguna vez en las sucesivas versiones del juego Comanche solo que, como se supo hacer en F-22 Lightning II, adecuadas a un avión. Posiblemente por las limitaciones en cuanto al espacio geográfico, la vida útil de cada misión es bastante corta. Normalmente se estará en condiciones de derribar enemigos y bombardear estructuras sólo unos minutos después de haber despegado. Antes de salir a volar se puede alterar la configuración de armamento y el recorrido a seguir por el piloto automático.



No todos los aviones del juego comparten la calidad gráfica de este Su-27 Flanker.

En términos de realismo y dificultad, MiG-29 Fulcrum y F-16 MRF se encuentran muy balanceados en cuanto a accesibilidad para el principiante y sabor a realismo para aquel con varias horas de vuelo.

Afortunadamente para muchos, el alto costo en realismo que implica apuntar a la acción y la simplicidad, no se ha pagado completamente. Uno de los factores más tenidos en cuenta es el modelo físico de vuelo ya que el peso del armamento y de la cantidad de combustible así como la velocidad, inciden directamente en la agilidad del avión. Pero con las intenciones de Novalogic para mantener las cualidades de sus juegos anteriores, el principal factor afectado será el realismo de la aviónica en general. Por ejemplo, en F-16 MRF, la utilización del LANTIRN (Low Altitude Navigation and Targeting InfraRed for Night) para armamento guiado de ataque no es imprescindible ya que los objetivos terrestres son programados con anterioridad a la misión. Con MiG-29 sucede algo similar solo que con los sistemas equivalentes rusos como el IRST (InfraRed Search and Track System).

Sin significar una mayor complicación, se dispone de una amplia gama de opciones para el aprovechamiento del wingman. El saber utilizar esto es muy importante a medida que uno avanza en las misiones, ya que la dificultad va aumentando y como consecuencia también la cantidad de enemigos. Dado que en una misión de ataque el

MiG-29 Fulcrum





La mejor cabina de MiG-29 simulada hasta el momento.

armamento de defensa puede resultar escaso, la efectividad del wingman es algo que se debe aprovechar.

El duro combate que podría significar una refriega aérea entre un F-16 y un MiG-29 no es algo que se pueda lograr cuando una de las partes pertenece a la inteligencia artificial del ordenador. Generalmente, por más dificultad que el programa imponga, la gracia termina cuando se llega a predecir el movimiento enemigo y entonces ya no hay quien pueda con uno. En ese momento es cuando se debe ponerse a prueba con otros pilotos de verdad. Por eso, las posibilidades para el juego multiplayer son uno de los fuertes de F-16 MRF y MiG-29 Fulcrum. Como siempre, se puede llevar a cabo por módem y LAN pero, por medio de Novaworld IBS (Integrated Battle Space), Internet se transforma en un verdadero campo de batalla totalmente gratuito. Con un engine muy amigable y sin necesidad de una conexión tan rápida, IBS permite la integración de hasta 128 jugadores en un escenario ya sea en modo RAW como el ya conocido DeathMatch (todos contra todos). RAW (Raptor Air War) es una modalidad que, como su nombre lo indica, data del F-22 Raptor. IBS RAW crea un escenario en el cual dos equipos mixtos de MiG-29s y F-16s intentarán atacar las instalaciones enemigas. De solo considerar que IBS RAW utiliza sus siglas sin ni siquiera ser compatible con F-22 Raptor, se puede ver como esta exitosa opción ya es un estándar en Novaworld.

Cambiar por lo imprescindible

Si hay algo que no se podía mantener igual que antes, era la calidad de los gráficos. El no tener soporte para aceleración 3Dfx, fue uno de los verdugos sobre todo en F-22 Raptor. En MiG-29 Fulcrum y F-16 MRF Novalogic da los primeros pasos en una tecnología que poco tiene de novedosa. Quizá por esto, haya muchas cosas que aún deban ser pulidas para estar al nivel de productos de otras compañías con más experiencia en el área visual. Esto no quiere decir que en toda la cuestión gráfica sea inaceptable ni mucho menos. Son muy puntuales los elementos que seguramente tendrán que ser contemplados como cosas a optimizar para un futuro proyecto. Por ejemplo la inexplicable diferencia entre la excelente apariencia externa del MiG-29 o del F-16 en comparación a determinados aviones de los que se encuentran en el resto de los juegos. No se puede decir que ninguno de los dos programas esté más exento que el otro en este tipo de problemas. Al mantener el mismo tipo de gráficos en MiG-29 Fulcrum y F-16 MRF, para Novalogic fue suficiente variar algunos de los escenarios de las campañas entre uno y otro juego como para pensar en no poner los mismos aviones que eventualmente serán aliados o enemigos. Otro aspecto que gráficamente aún no es tan convincente es lo artificial de algunos terrenos. Considerando lo reducido del espacio en el cual se llevan a cabo las misiones, los paisajes son muy variados y originales. Es solo en determinados sectores donde uno se preguntaría en qué planeta está volando.

Las cabinas virtuales son muy buenas así como la disposición del instrumental que, más allá de la simplificación de los sistemas, es auténtica. De hecho, en el caso de MiG-29 Fulcrum, se trata de la cabina con más similitud a la real que la de cualquiera de los pocos simuladores de MiG-29 hasta la fecha. El mouse solo permite efectuar acercamientos a diferentes partes de la consola de control y operar el sencillo menú de funciones de las pantallas multifunción MFD.

El sonido se destaca principalmente por diálogos que se producen independientemente de las órdenes que se puedan impartir a los wingmen. Estas conversaciones le dan algo más de realismo a cada misión y ayudan a mantener el argumento durante el vuelo. El no poseer subtítulos es un problema que sobre todo puede afectar si en MiG-29 Fulcrum se opta por que las voces estén en ruso.

Un costo bajo para toda una experiencia

Una simulación de F-16 hoy en día ya no puede tener la originalidad de una interesante representación de un MiG-29 ruso. De considerar a ambos juegos en forma individual, sólo por tratarse de una experiencia diferente, MiG-29 Fulcrum es el que más encantos ofrece. Para cualquiera de los dos juegos, un Pentium 166 con 32 MB de RAM es suficiente. Si también se cuenta con un módem de 33.6K y una conexión a Internet, la acción de experimentar un clásico duelo entre la tecnología occidental y la de oriente, está asegurada cualquiera sea la perspectiva elegida.

MiG-29 Fulcrum & F-16 Multirole Fighter

Lo que sí: Práctico y amigable modo multiplayer y un duelo de siempre. Diálogos en vuelo de alta calidad. Un término medio entre el realismo y la acción constante.

Lo que no: Pobre inteligencia artificial del programa. Grandes diferencias entre las calidades gráficas de muchos aviones.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENEN: Una forma simple y activa de subirse a la cabina de estos conocidos caza.
LO QUE SI: Práctico y amigable modo multiplayer y un duelo de siempre. Diálogos en vuelo de alta calidad. Un término medio entre el realismo y la acción constante.
LO QUE NO: Pobre inteligencia artificial del programa. Grandes diferencias entre las calidades gráficas de muchos aviones.

MiG-29 Fulcrum	F-16 Multirole Fighter
73%	70%

PROMEDIO **90%**

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Dinamic Multimedia / Centro Mail*
Internet: *www.dinamic.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 200 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, Placa de sonido.*

DEPORTES



PCFútbol 6.0 Apertura 98

La versión argentina del PC Fútbol nos ofrece todo el fútbol de primera división y el Nacional B

Por Diego Rivas

Finalmente, la versión nacional del popular manager fue lanzada en la Argentina. PCFútbol 6 Apertura 98 es un producto muy similar al juego hispano y a su vez una muy mejorada versión del PCFutbol 5 edición nacional.

Dinamic Multimedia es una de las pocas compañías no americanas que está en condiciones de pelear por el liderazgo en alguna de las tantas ramas que existen en juegos deportivos. Probablemente, esto se deba a que la pasión que despierta el fútbol en España es sólo comparable con la que se siente en Italia y obviamente Argentina. Aprovechando esto, Dinamic se instaló en los tres países y a partir de eso, todos los años lanza los PCFútbol diseñados para cada país. Refiriéndonos, directamente a los PC Fútbol 6, el primero en salir, allá por el mes de marzo, fue la edición gallega. Al poco tiempo se lanzó su homónima italiana. Finalmente, y para aprovechar la Navidad argentina, acaba de editarse el PCFútbol 6 Apertura 98.

El juego

EL PCFútbol 6 es un mánager de fútbol, que en esta edición Argentina incluye a los equipos de primera división, como su versión anterior, y el agregado de los equipos del Nacional B zona metropolitana y zona interior. Este es un gran cambio con respecto a la versión anterior ya que ahora, al incorporarse otra divisional, es posible sufrir la desgracia del descenso en el caso de estar en primera o por el contrario, dirigiendo un equipo del Nacional B, sentir la gloria al lograr el tan ansiado ascenso y conseguir el título de campeón de la A con un equipo como All Boys, superando a los grandes del fútbol nacional y sus millonarios presupuestos.

Las Opciones

PC Futbol presenta seis opciones dentro del juego. Dos de ellas están relacionadas con información estadística, dos con la preparación para un único partido y las dos restantes son las relacionadas con una temporada, que por otra parte son las que hicieron famoso al juego. Pero vayamos paso a paso. Las dos primeras opciones son la Base de Datos y el Seguimiento. La Base de Datos involucra información de equipos y jugadores mayoritariamente relacionada con el fútbol de primera división. El Seguimiento está referido a lo ocurrido durante las primeras 17 fechas del torneo Apertura 98.

El Partido Amistoso permite enfrentar dos equipos de todo el mundo en un único encuentro. Acá no sólo podemos jugar el clásico Boca - River, sino que también podemos dirigir equipos de más de cincuenta países de América del Sur y Europa. La variante del Desafío América vs. Europa nos da la chance de ser los directores técnicos de alguna de las dos selecciones y nuestra tarea no se limita a la dirección del equipo dentro del partido ya que debemos seleccionar a los representantes de ambos combinados. Para hacer más fácil la elección de los protagonistas, los mismos pueden ser rankeados por promedio. Un dato sorprendente se da en América donde el segundo mejor jugador del continente luego de Ronaldo es Juan Manuel Suligoy, un delantero que juega en Atlético Rafaela. Sus promedios lo ubican por encima de Batistuta, Crespo y el chileno Salas. Acá existen dos posibilidades, o es un error de programación o por el contrario Suligoy es uno de los dueños de Dinamic.





Liga Manager y Pro Manager

Indudablemente, el aspecto que hizo de estos juegos, clásicos fueron las variantes de Manager y Pro manager. En ellas podremos elegir entre ser el Director Técnico de una plantilla,



ocupar el cargo de manager al mejor estilo Pekerman, ser el presidente del club o bien asumir todos los cargos simultáneamente. Cada uno de estos cargos presenta opciones que determinaran el nivel final de dificultad que presentará el juego.

Elegir el puesto de Director Técnico significa tener que involucrarse en todo lo relacionado con el plantel. Desde los entrenamientos, hasta las formaciones pasando por el planteamiento táctico de cada partido. PC Fútbol nos brinda durante todo el torneo información de nuestro equipo y de los rivales que nos permite ir modificando nuestro plan de trabajo en virtud de los objetivos buscados. Además estaremos provistos de una agenda que nos indicará todos los compromisos amistosos y por copas o torneos internacionales asumidos por el club. También podremos contar con espías que nos darán información de la táctica utilizada por los rivales de nuestro equipo. Si en cambio, decidimos asumir el puesto de manager, a toda la tarea que poseemos como director técnico, se le debe sumar el tener que lidiar con jugadores y empleados del departamento deportivo del club por sus sueldos, bonus y primas.

Elegir el cargo de presidente comprende preocuparse de aspectos totalmente distintos al de manager. Siendo la máxima autoridad del club nuestro interés pasara por las finanzas. Tendremos a nuestro cargo la determinación del precio de las entradas, la publicidad en el estadio, la contratación de todo el personal del club, la negociación del merchandising y de los contratos televisivos entre cosas y el buen o mal desempeño en nuestra función hará o bien al crecimiento de la institución o bien a la bancarrota.

Asumir el control total de la entidad, es decir ser manager y presidente a la vez es la opción con mayor grado de dificultad que presenta PC Fútbol. En este caso el control de todas las variables es de fundamental importancia y la duración del torneo se prolonga significativamente.

Para aquellos que sólo deseen jugar partidos o torneos sin considerar el aspecto técnico del juego, existe una opción arcade.

En todos los casos se puede elegir jugar el torneo manager, donde uno elige al iniciar la partida al equipo que quiere dirigir sin ningún tipo de restricciones o por el contrario seleccionar el torneo promanager, más real. Aquí uno no elige el club sino que es el club el que lo selecciona a uno. Al comenzar el juego tendremos ofertas de trabajo de diferentes clubes del Nacional B sin grandes aspiraciones debido a nuestra falta de curriculum. Si con los años vamos demostrando nuestra capacidad, equipos con mayores lauros se irán interesando en nosotros.

Los Partidos y Ta, Ta Gol

El principal cambio con respecto a la versión argentina anterior es la incorporación del Nacional B. Pero las modificaciones no terminan allí. Dinamic utilizó para el PC Fútbol nacional la tecnología de gráficos 3D que ya había incorporado en su versión española. Ahora los jugadores están conformados con polígonos. Es posible ver el partido desde distintas cámaras ubicadas a los costados, en las cabeceras y en los rincones del estadio. Nuevas jugadas fueron incorporadas así también como nuevos festejos de goles. El diseño de algunas camisetas no está bien logrado. No es un problema de colores sino de formas de la indumentaria. Así por ejemplo, la camiseta de Boca durante el partido, se ve como si tuviese una sola franja azul o la de River una franja diagonal más ancha de la real.

Se incorporaron además más formas de ver el partido. A las opciones de Partido Visionado e Interactivo, se agregan las alternativas de Resultado Rápido, Mejores Jugadas y Resumen.

Para esta versión nacional se contrató para los relatos al famoso relator de Radio Continental el Uruguayo Victor Hugo Morales. El año pasado el relator había sido Marcelo Araujo. Los relatos son un aspecto en los que todavía debe trabajar Dinamic ya que aparecen fríos y monótonos. El nombre del jugador es pronunciado con el mismo énfasis en cualquier circunstancia del partido sea una jugada en la mitad de la cancha o una definición contra el arquero. Sin embargo, comparando con la versión anterior del juego, da la impresión de que se agregó una mayor cantidad de frases. Lamentablemente el relato se ve en cuanto a nombres se refiere sólo a jugadores de la primera división.





¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un manager de fútbol para equipos argentinos.
LO QUE SI: La inclusión del Nacional B. Victor Hugo Morales. Información estadística muy detallada.
LO QUE NO: Altos requerimientos de hardware para un desempeño óptimo. Suligoy como el segundo mejor jugador de América. Falta de lógica de los jugadores en algunas jugadas. Algunas camisetas no están bien logradas.

90%

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: EA Sports / Microbyte
Internet: www.easports.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 20 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, Placa de sonido.



FIFA 99

Con el lanzamiento de FIFA 99, EA Sports vuelve a mejorar lo que parecía inmejorable



Por Diego Rivas y Mario Marincovich

Si es de deportes, mejor que sea EA Sports. El nuevo título en la serie de los FIFA promete convertirse en un éxito en ventas, imitando a sus antecesores.

Aquellos que siguen de cerca el mercado de simuladores de fútbol, pudieron verse sorprendidos de que EA Sports lanzara tres títulos de su clásica saga FIFA en poco más de un año. El primero en aparecer fue el FIFA 98: Rumbo a la Copa del Mundo, basado en las eliminatorias que se jugaron para la clasificación al mundial que acaba de pasar. Con posterioridad se lanzó el Copa del Mundo: Francia 98, focalizado directamente en el mundial de Francia. Ahora EA Sports nos sorprende con el FIFA 99, dedicado en su mayoría a los clubes. Pero no sería justo calificar al FIFA 99 como el Copa del Mundo para clubes, ya que es mucho más que eso.

El Juego

FIFA 99 comienza con la pesadilla que todos los argentinos tenemos al recordar el mundial. No, no me refiero al Piojo López y una de sus clásicas definiciones en un mano a mano con el arquero rival, sino a Dennis Bergkamp, el rubio holandés autor del golazo sobre la hora en el partido de cuartos de final en el cuál Argentina, previo cabezazo más propio de Titanes en el Ring que de un mundial de fútbol del burrito Ortega al arquero holandés, nos dejara fuera del evento deportivo más esperado del año.

Bergkamp aparece precalentando en un estadio vacío, que luego de un par de algunos segundos se llena y muestra a otros grandes del balompié mundial realizando distintas jugadas durante partidos en canchas repletas. Al menos, para hacer menos dolorosa la presentación, EA Sports decidió poner a Bergkamp con una camiseta distinta a la de la selección holandesa. Un punto curioso sobre la caja del juego, en la versión en inglés, en la caja aparece también Bergkamp, mientras que en la versión nacional está un español que no acabo de identificar, pareciera que es Raúl aunque podría ser Morientes. ¿Habrá sido una casualidad, o una decisión comercial el cambio de protagonista en la caja?

Finalizada la presentación, uno se encuentra con un menú divido en dos grandes pentágonos. Mientras que el de la derecha permite hacer modificaciones a los equipos, jugadores y condiciones de los partidos, en el de la izquierda se presentan las cinco opciones de juego que trae el FIFA 99. A los eternos Partido Amistoso y Partido Rápido, se suman el modo Temporada, la Copa Estelar Europea y el Gol de Oro. Las dos primeras opciones no merecen mucho más esclarecimiento, consisten en partidos únicos donde se pueden elegir los equipos que competirán. Con respecto a la temporada, FIFA99 nos da la posibilidad de jugar una liga o una de las tres copas de clubes europeas: la Copa de Campeones, la Copa EFA (el único caso dentro del juego de un nombre tergiversado, es la copa UEFA) o la Recopa. Si seleccionamos el modo Liga podemos elegir una liga internacional de selecciones o alguna de las 12 competencias nacionales entre las que se destacan Italia, España e Inglaterra. Para el FIFA 99 se incorporaron las ligas de Bélgica y Portugal, y nos quitaron la ultracompetitiva liga malaya, con sus 12 equipos. Ya nunca más podremos disfrutar de las habilidosas gambetas de Sapiee en su equipo Sarawak. Fin de la sátira, era hora que eliminaran la Liga de Malasia. Cuesta creer como llegó alguna vez a figurar.



Lamentablemente otra vez nos quedaremos con las ganas de apreciar la liga argentina. Esta es una asignatura pendiente de los FIFA. Es increíble que privilegien la liga estadounidense o incluso la belga, a la liga nacional. Por suerte, en Internet se puede encontrar un patch con la liga argentina, que al cargarlo sobreescribe la liga estadounidense y

cuatro equipos de la liga escocesa. Para juntarlos a todos en un solo campeonato lo que hay que hacer es personalizar una liga. La cuarta posibilidad es la Copa Estelar Europea, donde participan los principales equipos de Europa divididos en dos grupos. Una última opción es el Gol de Oro, donde en lugar de jugar durante un determinado tiempo, se juega a una cantidad de goles definida de antemano, al mejor estilo de partido de barrio.

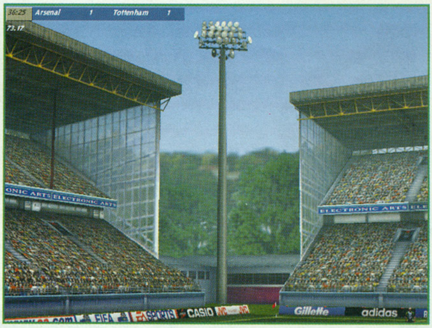
Los Gráficos

Muchos pensaron que nada podía mejorarse desde el WC98, que tenía gráficos inigualables y que la inteligencia artificial era casi como la del ser humano. Pues bien, se equivocaron o mejor dicho se olvidaron que EA Sports sigue trabajando cada vez mejor y con más profesionalismo que nunca. El FIFA 99 es tan real que si tenemos la posi-



bilidad de tener una placa de video que nos permita conectar una televisión lo mejor que podemos hacer es llamar a papá y decirle "Viejo vení que está jugando el Bati con la Fiorentina", es más, creo que si no le decimos la verdad nos va a preguntar de donde sacamos la plata para comprarnos un codificador para ver todas las ligas del mundo.

Tres puntos importantes en las mejoras son: La Cabeza, El Pecho y La Estatura. A la primera se la ha desprendido por primera vez de la dureza habitual que nos tenía acostumbrados, de ahora en más podremos apreciar a todos los jugadores mirar hacia arriba y abajo, izquierda y derecha, no importa donde esté la pelota, ellos siempre estarán atentos a cada jugada. Ni hablar al momento de los festejos en que la cámara toma primeros planos y vemos mover sus bocas diciendo vaya a saber que (¿Insultos?, ¿Gritos de eufo-



ria?, todo puede ser). El Pecho tiene un nuevo mapeo (Trapping) que nos permite tener más control en las pelotas aéreas, podremos bajarla y hasta direccionarla si somos lo suficientemente hábiles. Y por último la estatura es un lujo que nos entrega EA a todos los fanáticos que amamos este deporte. Ahora los jugadores pueden ser distinguidos desde lejos, dependiendo no sólo de su piel sino también de su talla. Por ejemplo si elegimos a Holanda (para continuar con el sadomasoquismo) ya no tendremos dificultades en diferenciar a Kluivert, a Berkamp o los hermanos De Boer (bueno, entre ellos continúa la dificultad ya que al fín y al cabo son gemelos). La altura además influye significativamente en los cabezazos, tanto ofensivos como defensivos.

La Jugabilidad

En lo que respecta al juego en sí podemos destacar su nueva maniobrabilidad. Los jugadores responden con mucha más rapidez y fluidez a los movimientos que les ordenamos. Los arqueros tienen ahora un modo semi automático en el que podemos sacarlos del área con la pelota dominada si les llega ésta hasta sus pies.

El estilo de juego es completamente diferente a sus antecesores, ahora la máquina nos obliga a tener que pasar la pelota, transportarla poco, abrir la cancha y recién en los metros finales poder dar el pase gol que nos dé la explosión de ruido y festejos



de toda nuestra hinchada.

Otra implementación novedosa es la de poder ver el estado de cansancio de nuestros jugadores al mismo tiempo que jugamos, sin tener que entrar al menú técnico de nuestro equipo. Esto se debe a que en la base de los pies del jugador que tenemos seleccionado, un círculo de color nos marca el estado del individuo, por ejemplo, si está amarillo fuerte significa que esta como nuevo, pero a medida que van pasando los minutos ese amarillo empieza a decolorarse hasta llegar a negro y más vale que cuando ese momento ocurra hagamos el cambio urgente si no queremos sistemáticamente perder el control de la pelota en ese sector de la cancha. Los tres niveles de dificultad, conjuntamente con algunas de las opciones que pueden personalizarse como el uso de tarjetas amarillas, el cansancio y el cabeceo automático hacen que la dificultad del juego pueda ser determinada a gusto del usuario.

En Resumen

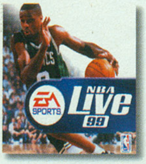
FIFA99 es el mejor juego de fútbol que haya existido hasta hoy. Así de claro y sencillo. No existe en la actualidad en el mercado ningún juego con el nivel de gráficos, la inteligencia artificial y sobre todo la adicción que te genera el FIFA99. Por eso, si te gusta el fútbol es el juego a tener, y sino dedicate a otro deporte. Y después no digas que no te avisamos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El mejor juego de fútbol disponible.
LO QUE SI: El nivel de inteligencia de los jugadores. Los gráficos en 3D. El diseño de los estadios. La opción multiplayer.
LO QUE NO: Falta la liga argentina.

96%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *EA Sports / Microbyte*
Internet: *www.easports.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 100 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, tarjeta de sonido.*



NBA Live 99

Con la actual huelga de jugadores, si este año querés ver el mejor basket del mundo, NBA Live 99 es lo más cercano que vas a encontrar

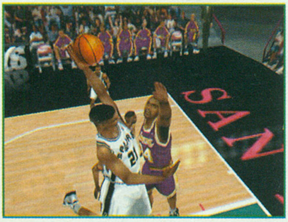
Por Diego Rivas

EA Sports lanzó la última versión del clásico juego de basket americano. Con gráficos basados en la tecnología 3D, NBA Live 99 intenta convencer a los fanáticos del basket que el deporte no se acabó con el parate.

La huelga de jugadores iniciada en junio y que nos ha imposibilitado disfrutar la liga americana de basketball parece que continuará por largo tiempo. Con esta noticia me dispuse a instalar el NBA Live 99, pensando acerca de la ventaja que representa jugar en la PC comparativamente con la realidad. Instalé el juego y procedí a ejecutarlo y en ese momento me crucé con lo inesperado. El juego no corría. Indefectiblemente se colgaba en el logo de la presentación no dejándome otra alternativa que reiniciar la máquina. Me dije "La huelga de los jugadores es más importante de lo pensado".

Luego de idas y vueltas y después de recorrer infinidad de sites en la net descubrí cuál era el error. EA Sports incorporó un Ticker que informa los resultados on line de los partidos de la NBA que se están desarrollando. El problema surge cuando al arrancar el juego, la PC intenta conectarse a Internet automáticamente. La solución radica en editar en el archivo "nba99.ini" modificando la línea tickerspeed de 1 a 0.

Lo primero que noté al correr el juego es la falta del rey, de Air, de su majestad Michael Jordan. Alguien alguna vez dijo que si Dios jugase al Basket, tendría que elegir entre 4 puestos dentro de la cancha porque el armador sería Michael. Problemas monetarios impidieron un acuerdo entre la superestrella y Electronic Arts, sin embargo si uno analiza el rooster de los Chicago Bulls encuentra un jugador llamado Rooster Player que si bien no se parece físicamente a Jordan, sí lo hace en el nivel de juego.



NBA Live 99 presenta cuatro variantes de juego. La primera es el clásico partido simulación. La segunda es un partido arcade donde el juego tiende a parecerse más al NBA Jam. En esta opción, los movimientos son más espectaculares pero nada reales y el botón de turbo juega un papel fundamental. En estas dos alternativas se pueden jugar partidos amistosos o comenzar una temporada regular. La tercera posibilidad es el torneo de triples, donde se pueden elegir los participantes o seleccionarlos al azar (resulta muy curioso ver competir a Shaquille O'neal y Dennis Rodman por el trofeo). Una última alternativa es la práctica. Lo único destacable en esta opción es poder jugar al aire libre en lugar de estadios techados.

El caballito de batalla de EA Sports con respecto a este juego es la mejoría de los gráficos. EA Sports ha sido históricamente líder en gráficos en lo que a deportes se refiere. Comparativamente con el NBA Live 98, los gráficos de los jugadores han sido perfeccionados. Es fácil adivinar de que jugador se trata con sólo verle la cara. Las nuevas expresiones faciales les dan una sensación más real en la mayoría de los casos. Uno puede apreciar la diferencia de envergadura de los jugadores e intentar volcarle la pelota en la cara a un rival más pequeño o probar con el más diplomático tiro en suspensión si la talla del contrario nos asusta. Los movimientos de los jugadores son un poco más fluídos, aunque la forma de caminar la cancha que tienen me hizo recordar a zombies de una película de terror. El público fue uno de los aspectos destacados. Si bien los gráficos no le llegan a los talones a los de los jugadores, por primera vez en un juego de basket los fanáticos se mueven, aplauden y gritan a lo largo del partido dependiendo del resultado del mismo.



En lo que respecta a la inteligencia artificial se aprecia una mejoría sobre versiones anteriores. Los jugadores responden más inteligentemente a situaciones del juego, reaccionan más rápidamente a los contraataques y no cometen foules en cualquier lugar de la cancha o cualquier momento del partido. El agregarle la posibilidad de jugar hasta 10 temporadas consecutivas permite poder elegir equipos que no sean fuertes y tratar de mejorarlos con el paso de los años a través de trades y selección de rookies en los drafts.

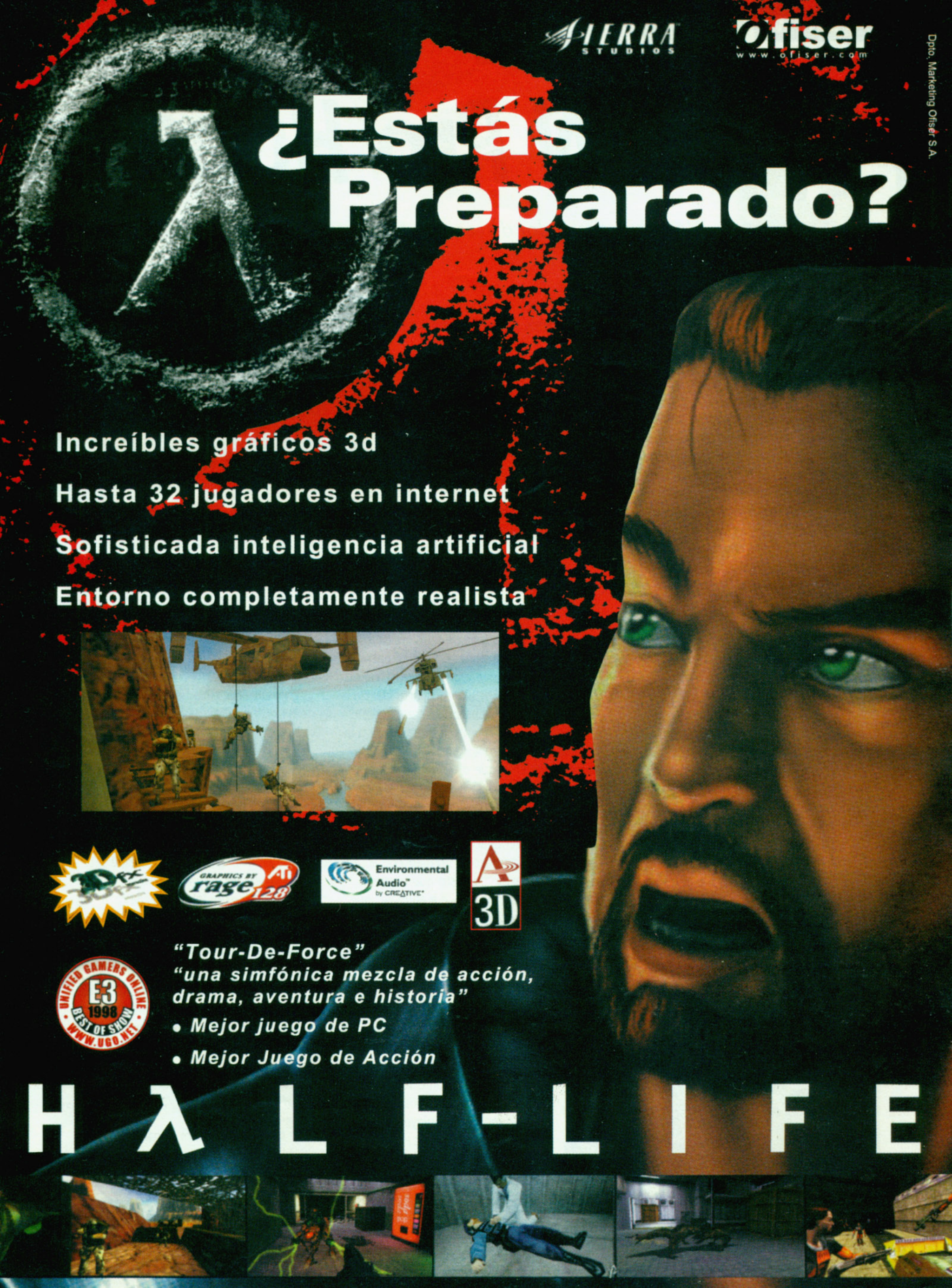
Probablemente "el error del juego" es el choque entre los jugadores, al pelear por una posición en la cancha. Los jugadores parecen contar con un campo magnético que hace imposible el contacto físico. Los tamaños de los contrincantes no afectan la disputa y luchas desiguales entre Shaquille O´neal y algún alfeñique de 1,60 de altura no tienen un claro vencedor.

No obstante aunque el NBA Live 99 esta un paso debajo de otros títulos de EA Sports como el FIFA 99 o el NHL 99, es hasta el momento el mejor simulador de basket del mercado. Y si bien no colmó todas las expectativas que me había generado es un paso en la buena dirección.

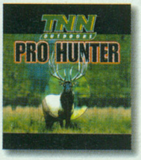
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de basketball americano.
LO QUE SI: Los gráficos. La alternativa de 10 temporadas.
LO QUE NO: El movimiento zombie de los jugadores. Las luchas por la posición en la cancha.

78%


SIERRA STUDIOS
Ofiser
www.ofiser.com
Dpto. Marketing Ofiser S.A.
¿Estás Preparado?
Increíbles gráficos 3d
Hasta 32 jugadores en internet
Sofisticada inteligencia artificial
Entorno completamente realista
GRAPHICS BY ATI rage 128
Environmental Audio by CREATIVE
3D
UNIFIED GAMERS ONLINE E3 1998 BEST OF SHOW WWW.UGO.NET
"Tour-De-Force"
"una simfónica mezcla de acción, drama, aventura e historia"
• Mejor juego de PC
• Mejor Juego de Acción
HλLF-LIFE

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Dreamforge Entertainment / ASC Games*
Internet: *www.ascgames.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido.*



TNN Pro Hunter

Un nuevo simulador de cacería, pero esta vez en 3D y con el engine de Unreal

Por Sebastian Di Nardo

Mientras Unreal entraba en su etapa final de realización, varias companías luchaban por obtener la licencia para utilizar su engine. La fiebre Unreal había comenzado. Al mismo tiempo que toda esa enfermedad por Unreal y su engine, una nueva epidemia asaltaba a los jugadores ocasionales. Una pequeña companía llamada Wizardworks (subsidiaria de la gigante GT Interactive) había lanzado a un precio más que bajo un simulador de cacería, pero con poca calidad visual. Se trataba de Deer Hunter.

Lo que combina ASC games, es un simulador de cacería, con un poderoso engine como el de Unreal.

Depués de alrededor de 400 MB y 15 minutos de instalación (todo depende del equipo que tengamos) comienza un rolling demo que recorre los parajes de cacería al mejor estilo Unreal. Pero descubrimos que TNN es lo más parecido a una "máquina de sacar fotos" que ví en mi vida. La cantidad de frames por segundo es realmente desastroza a pesar de tener una buena placa aceleradora 3D. Esto sin contar que para los felices poseedores de una placa de sonido que soporte A3D será imposible poner el juego a pantalla completa, gracias al sistema que detecta el Splash de Aureal. Con lo cual podemos pasar horas enteras tratando de averiguar por qué razón le resulta inalcanzable al juego detectar nuestra placa aceleradora.

Si el juego pretende ser un simulador de cacería, esta muy lejos de serlo, los disparos no tienen trayectorias reales, no tenemos la posibilidad de recargar nuestra arma hasta terminar todos los cartuchos y siempre estamos limitados a la visión a través de la mira telescópica. Nunca, mientras utilicemos un arma, podremos ver las manos de el personaje ni el arma en las mismas. De todas maneras no nos perdemos de nada ya que entre que seleccionamos el arma y vemos la mira, durante un segundo vemos unas manos sosteniéndola tóscamente recortadas, como si fuera una foto de bajísima calidad. Además, las dimensiones no varían entre los animales que están a algunos metros de distancia entre sí. La inteligencia artificial de los mismos deja mucho que desear, ya que corretean estúpidamente de una punta a la otra de los escenarios como si tuvieran un cartel sobre ellos que dice "disparenme". Innumerables son las veces en que los vemos golpeando sin sentido contra los límites del paisaje como si creyeran que más allá hay un puesto de Greenpeace que los espera para protegerlos. Tampoco es un juego de acción en primera persona, puesto que no tiene ningún atractivo dispararle a animales que no pueden responder ni con un sonido.

Gráficamente no se puede comparar con nada, si bien intentaron explotar las posibilidades del engine de Unreal, me parece que ni siquiera se quedaron en el camino. Los escenarios son muy grandes, los cielos son imágenes estáticas, y los árboles no son más que sprites de bajísima calidad recortados por dientes con ortodoncia.



TNN nos permite la posibilidad de jugar en modo multiplayer, bueno, eso dice. Se juega vía Heat.net, y todavía no se haya disponible el servidor para hacerlo, de manera que no hubo forma de probarlo para darles nuestro veredicto, siendo ésta



la única forma de hacerlo. Sólo pudimos probarlo a través de una LAN y les puedo decir que el modelo de "nuestro cazador" es espantoso y además no es posible liquidar a otro cazador. O sea de terror.

En conclusión

TNN Outdoors Pro Hunter, es una especie de híbrido que queda a principio del camino. Si sus realizadores intentaron algo distinto, realmente no sabemos donde está. Personalemente creo que es un desperdicio para lo que el engine de Unreal puede ofrecernos, y se podría haber hecho algo mucho mejor.

No es ni un simulador de caza ni un arcade en primera persona, asi que si te gusta la acción, ni lo intentes. Por otra parte, si te gustan los juegos de caza deportiva, te aconsejamos que sigas esperando, realemente no veo que sea necesario instalar 400 MB en el disco rígido de tu máquina para esto.

Es más divertido quedarse horas viendo una casita Yale, esperando que entre una cucaracha para verla morir, que jugar una partida en el TNN Outdoors Pro Hunter.

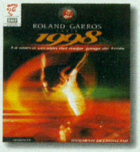
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador de cacería en 3D con el engine de Unreal.
LO QUE SI: Los disparos suenan bien.
LO QUE NO: Absolutamente todo lo demás.

39%


TRESPASSER™
THE LOST WORLD
JURASSIC PARK
Distribuido por
MICRO BYTE S.A.
Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 4553-7666
soporte@microbyte.com.ar
ELECTRONIC ARTS
DREAMWORKS INTERACTIVE

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Microfolie's / Tele Opción S.A.*
Internet: *www.microfolies.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido.*



Roland Garros 98

Después del éxito de Roland Garros 97, la nueva versión está lista para PC

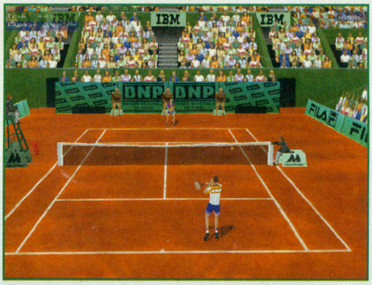
Por Diego Rivas

Rogamos al público presente hacer silencio. Por favor permanezcan en su lugar hasta la finalización del partido. Los jugadores están listos par iniciar el cotejo.
No ha habido muchos simuladores de tenis exitosos para PC. La falta de realismo, la limitación en los tipos de golpes y las deficiencias gráficas fueron durante mucho tiempo el común denominador en este tipo de juegos. Microfolie´s, una compañía francesa, trae al mercado el mejor juego de tenis del año, Roland Garros 1998.

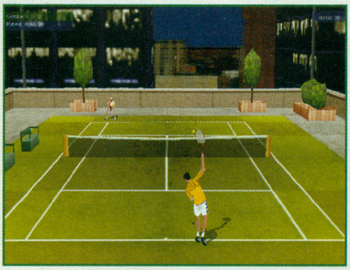
Roland Garros 98 no es ni más ni menos que la versión mejorada de su homónimo del año pasado. El juego, implementado con tecnología 3D, permite partidos singles y dobles masculinos y femeninos. El nivel de los gráficos está un poco por debajo de otro simulador de tenis recientemente lanzado, Actua Tennis, fundamentalmente en lo que se refiere a estadios y público. Sin embargo el aspecto fundamental perseguido por toda empresa diseñadora de software debe ser la jugabilidad de su producto. Y en este caso, el realismo de golpes tanto de drive como de revés y la opción de poder combinarlos con efectos de top spin o slice hacen que este juego se ubique un escalón encima del resto.

El Juego

Roland Garros presenta las cuatro superficies clásicas del tenis: polvo de ladrillo, césped, cemento y cancha sintética. En cada una de estas superficies, el pique de la pelota es distinto asemejándose a la realidad. RG'98 trae más de 30 canchas donde llevar a cabo un partido incluyendo dos courts exóticos como una playa y la terraza de un edificio. En estos lugares se juega sin umpire, y a veces se complica apreciar si la pelota fue out o no.



RG'98 puede ser jugado en forma amistosa por hasta cuatro personas, o empezar una temporada con el objeto de convertirse en el número 1 del circuito. En esta opción el participante debe elegir los torneos en los cuales desea inscribirse. Además de los cuatro Grand Slams, el abierto de Australia, Roland Garros (el único torneo que aparece con el nombre original), Wimbledon y el US Open, se pueden seleccionar torneos de menor envergadura (algunos de los super nueve) y hasta torneos satélites. Cada torneo reparte diferentes sumas de dinero. Si bien se puede incorporar el nombre del participante, se debe elegir entre alguno de los cincuenta jugadores que provee el juego, cada uno con características propias. Desafortunadamente se utilizan jugadores ficticios, aunque es fácil identificar a quien se intentó imitar ya que los nombres en general son los de jugadores reales y los apellidos son de fácil deducción. Lástima que no puedan ser modificados. El resto de los datos son reales, desde las características físicas hasta el ránking aproximado del jugador.



Las Opciones

Existen tres niveles de dificultad en RG'98: Principiante, Amateur o Profesional. El nivel principiante es injugable. Sin ningún tipo de experiencia fui capaz de derrotar a la máquina en mi primer partido. El nivel Amateur mejora ostensiblemente y se requiere de algunas horas de práctica para poder considerarse un rival respetable. Aunque para disfrutar plenamente del juego debe elegirse el nivel Profesional. En éste, se necesitan largos peloteos para poder conseguir un tanto y es necesario efectuar golpes con top y slice y tratar de tomar la red si se pretende ganar algún game.

Además, Microfolie's creó un ránking mundial. Compitiendo una temporada en el nivel Profesional y enviando el juego salvado a través de Internet uno puede constatar su posición en dicho ránking y compararse no sólo con los amigos sino con gente de todo el planeta.

En síntesis, considero que RG'98 representa una divertida opción para pasar el tiempo, y una de las mejores opciones disponibles a la hora de jugar al tenis en nuestras PC.

¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El mejor juego de tenis del año.
LO QUE SI: Los diferentes golpes. El ránking. Las animaciones de los jugadores.
LO QUE NO: Nombres de jugadores ficticios. ¿Dónde quedaron los ball boys?

85%

tenemos lo que buscabas

ejemplares atrasados de XTREME PC



Ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en **Larrea 785 15 "B" - Capital Federal** los días miércoles de 12 a 18 horas (único día y horario).

Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegráfico a la siguiente dirección:

Martín Varsano
Casilla de Correo 1488 (1000)
Correo Central - Buenos Aires

por el valor total de los ejemplares pedidos.
El envío corre por nuestra cuenta. Ah! No te olvides de indicar que ejemplares querés.

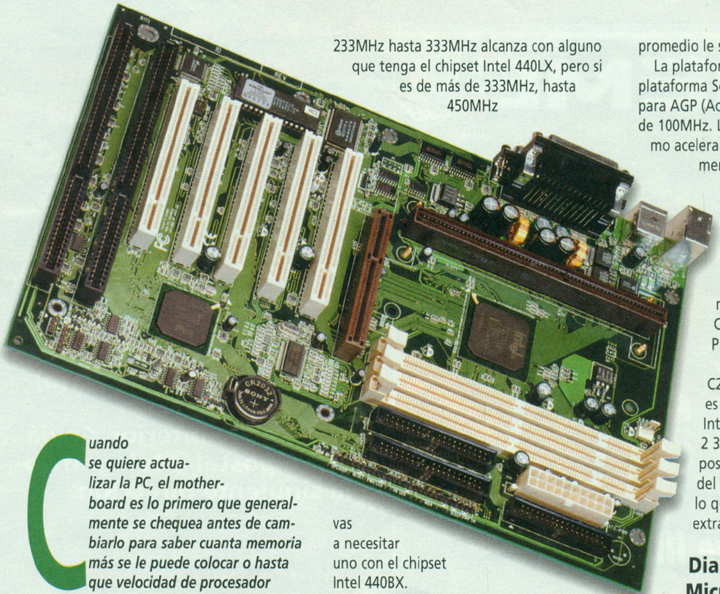
apurate que se agotan!

hardware

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

Motherboards: Informe Especial

Como encontrar un mother a la medida de tus necesidades



Cuando se quiere actualizar la PC, el motherboard es lo primero que generalmente se chequea antes de cambiarlo para saber cuanta memoria más se le puede colocar o hasta que velocidad de procesador soporta. Pero cuando hay que cambiarlo aparecen muchas variantes tales como: modelos, marcas, cualidades, etc. Vamos a empezar desde lo básico hacia lo más complejo y van a ver que las opciones son cada vez menos.

Si se quiere actualizar a un Pentium 233 MMX, un AMD K6 o a un AMD K6-2 3DNow!, seguramente vas a necesitar algún mother que soporte Socket 7. En cambio si querés pasar a un Pentium II o a un Pentium Celeron, ya entra en juego la velocidad del procesador que se va a utilizar: Desde 233MHz hasta 333MHz alcanza con alguno que tenga el chipset Intel 440LX, pero si es de más de 333MHz, hasta 450MHz vas a necesitar uno con el chipset Intel 440BX.

Ahora bien, está claro que no existe un sólo modelo de mother LX, BX o Socket 7, es por eso que ahora vamos a hablar de cada uno en especial.

Socket 7/Super 7

Socket 7 es el término descriptivo en el que ciertos procesadores Intel Pentium se conectan al Motherboard.

Es la mejor conexión de ocho posibles que utilizan el Socket "Zero Insertion Force". Como su lo nombre indica, el socket ZIF esta diseñado para que al usuario promedio le sea fácil actualizarse.

La plataforma Super 7 funciona con la plataforma Socket 7 y le agrega soporte para AGP (Accelerated Graphics Port) y bus de 100MHz. La implementación de este último acelera el acceso a la caché y a la memoria principal hasta un 50%, aumentando así la performance total del sistema.

Acá nos encontramos con varias opciones, entre los más recomendables que podemos encontrar en el mercado están los Micronics C200 de Diamond y los P5A y P5A-B de ASUS.

Los mothers básicos son el C200 y el P5A, cuya arquitectura es ATX soportan los procesadores Intel Pentium MMX, AMD K6/K6-2 3D Now! y Cyrix MII. El P5A-B posee las mismas características del P5A pero con arquitectura AT, lo que permite ahorrarse un gasto extra del gabinete nuevo.

Diamond Micronics C200

Procesadores que Soporta (Socket 7)

- AMD K6/K6-2 (de 166MHz a 350MHz)
- National/Cyrix MII (de 200MHz a 333MHz)
- IDT Winchip C6/C6+ (de 200MHz a 300MHz)

Características Adicionales

- UltraDMA/33 para discos rígidos
- Soporte de Memoria SDRAM

Memoria

- 512Kb de memoria caché "level 2" incorporada en el mother

• Tres zócalos DIMM de 168 pines (3,3v unbufered)
• Soporta hasta un máximo de 768MB de RAM de 66MHz o 100MHz

Slots
• 1 AGP 2X
• 3 PCI
• 1 PCI/ISA compartido
• 2 ISA

Características Avanzadas
• "Wake-On-LAN" y "Wake-On-RING" para encender la PC desde un acceso remoto.

Asus P5A

Procesadores que Soporta (Socket 7)
• AMD K6/K6-2 (de 233MHz a 400MHz)
• Cyrix MII (de 300MHz a 333MHz)
• 6x86MX (de PR166+ a PR266+)

Características Adicionales
• UltraDMA/33 para discos rígidos
• Placa de Sonido PCI (Opcional)

Memoria
• 512kb de cache On-board (-5ns)
• Tres zócalos DIMM de 168 pines para soportar un máximo de 384MB SDRAM
• Soporta memoria de 100MHz y 66MHz

Slots
• 1 AGP 2X
• 4 PCI
• 1 PCI/ISA compartido
• 1 ISA

Características Avanzadas
• Monitoreo de temperatura

Asus P5A-B

Diferencias con el P5A
• Es AT en vez de ser ATX
• Tiene un Slot PCI menos
• 2 conectores de fuente (uno AT y otro ATX)

Mothers LX y BX

Estos dos tipos de mothers utilizan el Slot 1, un nuevo conector que usan los procesadores de la familia P6 (Tales como el Pentium II y el Celeron) y fue desarrollado por Intel para reemplazar los sockets ZIF.

Este nuevo conector hace que el aumento de velocidad de los procesadores futuros sea más viable.

Oficialmente, ahora Intel se refiere al Slot 1 como slot de 242 contactos.

Como mencionamos anteriormente la diferencia básica entre los mothers con el chipset Intel 440LX y el Intel 440BX es el soporte de velocidad, el LX hasta 333MHz y el BX hasta 450MHz.

Los mothers que se pueden encontrar para procesadores Pentium II de velocidad menor a 333MHz son cuatro: El Micronics C300, el AL440LX, P2L97 y el L6 Legend VI.

Las diferencias entre los primeros tres son prácticamente nulas, todos soportan hasta 384MB de RAM menos el QDI-Legend IV (hasta 256MB), tienen Ultra DMA/33 para los discos rígidos y son ATX. Otra diferencia del QDI-L6 Legend VI es que es AT en vez de ATX por lo que trae la



ventaja de que, en el caso de una actualización, el gabinete se puede seguir usando.

Sin embargo si se va a actualizar la PC y se tiene que comprar un mother lo más recomedable es comprar uno con el chipset BX, ya que aunque la velocidad del procesador que se compre sea menor a 333MHz, el día que se requiera otra actualización mas, el mother ya no va a ser un problema.

Los que se pueden encontrar son: el Micronics C400, el SE440BX, el P2B y el QDI-Brillant I.

Esta vez las diferencias entre los primeros 3 son pocas, mientras que en el QDI-Brillant I solo se pueden colocar 384MB.

En cuanto a los mothers que soportan Pentium Celeron, se pueden encontrar los antes mencionados: Micronics C300, Micronics C400 y el L6 Legend VI. El AL440LX y el P2L97, no lo soportan.

Diamond Micronics C300

Procesadores que Soporta
• Intel Pentium II (de 233MHz hasta 333MHz)
• Intel Pentium Celeron (de 233MHz hasta 333MHz)

Características Adicionales
• Controladora IDE On-Board UltraDMA/33
• Estructura ATX

Memoria
• Soporte de hasta 384MB de SDRAM, utilizando 3 sócalos de 168pines
• 512kb de cache

Slots
• 1 AGP
• 4 PCI
• 1 ISA/PCI
• 1 ISA

Características Avanzadas
• Configuración sin jumpers
• "Wake-On-LAN" y "Wake-On-RING" para encender la PC desde un acceso remoto.

Intel AL440LX

Procesadores que soporta
• Intel Pentium II (desde 233MHz hasta 333MHz)

Características Adicionales
• Estructura ATX
• Chequeo y corrección de memoria (ECC)
• Placa de sonido Yamaha OPL3-SA3 (Opcional)
• Controladora IDE On-Board UltraDMA/33

Memoria
• 3 zócalos de 168 pines para DIMMs SDRAM soportando hasta 384MB.

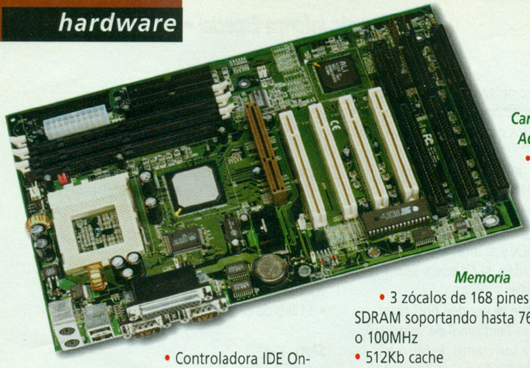
Slots
• 1 AGP
• 3 PCI
• 1 ISA/PCI compartido
• 1 ISA

Características Avanzadas
• Configuración con un sólo Jumper

Asus P2L97

Procesadores que soporta
• Intel Pentium II (de 233MHz hasta 333MHz)

Características Adicionales
• Estructura ATX
• Chequeo y corrección de memoria (ECC)



- Controladora IDE On-Board UltraDMA/33

Memoria
- 3 zócalos de 168pines para DIMMs SDRAM soportando hasta 384MB

Slots
- 1 AGP
- 4 PCI
- 1 ISA/PCI compartido
- 1 ISA

Características Avanzadas
- Opción para control de temperatura

QDI Legend VI

Procesadores que soporta
- Intel Pentium II (de 233MHz hasta 333MHz)
- Intel Pentium Celeron (de 233MHz hasta 333MHz)

Características Adicionales
- Estructura AT
- Controladora IDE On-Board UltraDMA/33

Memoria
- 2 zócalos de 168 pines para DIMMs SDRAM soportando hasta 256MB de 66MHz.

Slots
- 1 AGP
- 2 PCI
- 1 ISA/PCI
- 1 ISA

Características Avanzadas
- 2 conectores de fuente (uno AT y otro ATX)

Micronics C400

Procesadores que soporta
- Intel Pentium II (de 233MHz a 450MHz)
- Intel Pentium II Celeron (de 266MHz a 333MHz)

Características Adicionales
- Estructura ATX
- Chequeo y corrección de memoria (ECC)

Memoria
- 3 zócalos de 168 pines para DIMMs SDRAM soportando hasta 768MB de 66MHz o 100MHz
- 512Kb cache

Slots
- 1 AGP
- 3 PCI
- 1 ISA/PCI
- 1 ISA

Características Avanzadas
- "Wake-On-LAN" y "Wake-On-RING" para encender la PC desde un acceso remoto.

Intel SE440BX

Procesadores que soporta
- Intel Pentium II (de 233MHz a 450MHz)

Características Adicionales
- Estructura ATX
- Placa de Sonido Crystal 4611 PCI (Opcional)

Memoria
- 3 zócalos de 168 pines para DIMMs SDRAM soportando hasta 768MB de 66MHz o 100MHz

Slots
- 1 AGP
- 3 PCI
- 1 ISA/PCI
- 1 ISA

Características Avanzadas
- Chequeo y corrección de memoria (ECC)
- Configuración con un sólo Jumper
- Monitoreo del control de temperatura del Mother (Opcional)

Asus P2B

Procesadores que soporta
- Intel Pentium II (de 233MHz hasta 450MHz)

Características Adicionales
- Estructura ATX
- Chequeo y corrección de memoria (ECC)
- Controladora IDE On-Board UltraDMA/33
- Soporta "Keyboard Power On" con fuente ATX

Memoria
- 3 zócalos de 168 pines para DIMMs SDRAM soportando hasta 768MB de 66MHz y 100MHz

Slots
- 1 AGP
- 3 PCI
- 1 ISA/PCI compartido
- 2 ISA

Características Avanzadas
- Opción para control de temperatura

QDI-Brillant I

Procesadores que soporta
- Intel Pentium II (de 233MHz hasta 450MHz)

Características Adicionales
- Estructura ATX
- Controladora IDE On-Board UltraDMA/33

Memoria
- 3 zócalos de 168 pines para DIMMs SDRAM soportando hasta 384Mb de 66MHz y 100MHz

Slots
- 1 AGP
- 3 PCI
- 1 ISA/PCI compartido
- 2 ISA

Características Avanzadas
- Monitoreo del estado del Mother con 2 velocidades de ventilador

Cabe destacar que las características que se describen en todo el Informe son las más significativas de cada uno de los mothers. Igualmente todos los mothers soportan las siguientes características: 1 Puerto Paralelo (SPP/ECP/EPP), 2 puertos serie (Compatibles con 16550 Fast UART), una controladora de Floppy para hasta 2 dispositivos (360k/720k/1.2M/1.44M/2.88M) y 2 puertos USB (Universal Serial Bus).

Si necesitan más información, los que posean internet pueden recurrir a las paginas de Intel, Diamond o QDI, allí encontrarán absolutamente todos los detalles de cada uno.

Ficha Técnica
Compañía: *Genius*
Internet: *www.geniusnet.com.tw/genius/product.htm*
Precio: *$59*
Puntos de Venta: *Musimundo - Compu Compras - Compushow*

PREMIO X XTREME

PROMEDIO **95%** hardware



Genius Power Station

Jugando en la PC como en los Videos

Si sos un fanático de los juegos de lucha, probablemente conozcas los problemas que suelen aparecer cuando estás jugando de a dos con el teclado o incluso vos solo, y no podés presionar más de 3 teclas a la vez. Muchos fueron los Joysticks que aparecieron en el mercado, pero ninguno lo suficientemente cómodo y resistente como para que no se despegue de la mesa al primer movimiento brusco. En esta nota vamos a contarte porque el PowerStation de Genius es el Joystick que necesitas para tu PC.

Instalar el PowerStation es tan fácil como conectarlo al GamePort de la placa de sonido pero con un detalle: el driver no está en la lista de Joysticks de Windows 95/98 por lo que necesita ser bajado de internet en la página de Genius (www.geniusnet.com.tw), pero no hay que alarmarse por el driver tan solo ocupa 27Kb y puede ser bajado desde cualquier módem.

Una vez instalado el driver, la configuración es muy simple y la calibración es mínima (ya que es digital).

A diferencia de muchos Joysticks, los movimientos de la palanca del PowerStation son digitales (SI/NO). Esto es de gran utilidad para las acciones de respuesta rápida como las que se necesitan en los juegos arcades.

La única contra de que la palanca sea digital es que no sirve para aquellos juegos que necesiten "puntos intermedios" tales como los simuladores.

Posee 6 botones que son exactamente iguales a los de los video juegos, y a cada uno se le puede asignar hasta 3 velocidades de TURBO distintas.

El PowerStation de Genius es un producto para aquellos que se cansaron de jugar a los juegos arcades con el teclado. Así que si queres que por fin te salgan los combos del Mortal Kombat o del Street Fighter, el PowerStation es tu solución.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un controlador digital con hasta 6 botones.
LO QUE SI: Control digital. Distribución de los botones. 3 velocidades de turbo distintas. Buen agarre a la mesa.
LO QUE NO: Necesidad de bajar un driver de internet. La palanca de control es un poco larga. Solo sirve para arcades.

95%

Ficha Técnica
Compañía: *Diamond Multimedia*
Internet: *www.diamondmm.com*
Precio: *$200 U.S.A.*
Puntos de Venta: *No disponible*

PROMEDIO **75%** hardware



Diamond Rio PMP 300

Prácticamente todas las personas que tienen internet escucharon hablar del formato MP3, un sistema de compresión capaz de dejar una canción con calidad de CD un tamaño 10 veces menor. La contra principal de estos archivos es que sólo pueden ser reproducidos en computadoras cuyo procesador sea un Pentium o superior y tengan una placa de sonido de 16bits. Ahora Diamond Mutimedia nos presenta el Rio PMP300, un dispositivo capaz de grabar MP3 en una memoria para que puedan ser reproducidos sin necesidad de estar conectado a la PC.

Con 32MB de memoria RAM, el PMP300 puede almacenar hasta 4 horas de audio en MP3 dependiendo de la calidad en la que éstos estén codificados. Para que una canción se acerque a la calidad que tiene un CD, los archivos MP3 deben estar codificados a por lo menos 64Kbps (el máximo es de 128kbps).

El Rio puede guardar aproximadamente una hora de MP3 en 64kbps o media hora en 128Kbps.

Afortunadamente la memoria puede expandirse hasta 48 o 64Mb usando módulos de memoria de 16Mb o 32Mb, pudiendo así llegar a 2 horas, 10 minutos en 64Kbps y 1 hora en 128Kbps.

El software que incluye el Rio viene con todo lo que necesita un usuario que tiene poca experiencia con el manejo de MP3s. Trae un programa que se llama MusicMatch Jukebox el cual permite un control total en lo que respecta codificar, decodificar, escuchar, grabar y ordenar MP3.

La transferencia de los archivos MP3 se realiza a través del puerto paralelo y la velocidad de transferencia es de aproximadamente 10 segundos por 1MB.

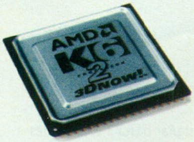
Aunque en la PC los MP3s se escuchan prácticamente igual que un CD, en el Rio no sucede exactamente lo mismo. La reproducción de los bajos es casi inexistente (hasta cuando se usa la máxima calidad de 128kbps), los agudos son algo opacos y los medios tonos están relativamente apagados. No es que se escuche igual que la radio AM, pero no se compara con la calidad que tiene en la PC.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El primer dispositivo capaz de almacenar MP3, para luego ser reproducidos sin necesidad de estar conectado a la PC.
LO QUE SI: Muy liviano. Excelente software.
LO QUE NO: El precio. Un máximo de 64Mb de almacenaje. La calidad de sonido.

75%

Ficha Técnica
Compañia: Advanced Micro Devices
Internet: www.amd.com/products/cpg/k623d/index.html
Precio: $ 230 (350 MHz)
Puntos de Venta: Yellows - Compushow



AMD-K6 2 3DNow!

Una alternativa interesante para competir con Intel

Por Máximo Frias

***L**a mayoria de los procesadores que no son de Intel pueden competir con éste en la performace integer (importante para aplicaciones de negocios). Pero donde normalmente fallan, es en la performance de punto flotante, el cual es la clave para hacer que los juegos en 3D vayan rápido. Pero eso tal vez este cambiando.*

¿Qué es el 3DNow! ?

Advanced Micro Devices (AMD) ha implementado un nuevo set de instrucciones de punto flotante llamado 3DNow!, que puede acelerar la parte del CPU que se dedica al Direct3D y al Glide. Como se puede ver en los tests, el nuevo K6-2 de AMD no sólo igualó a algunos Pentium II de la misma velocidad sino que en algunos casos lo superó.

La nueva tecnología de AMD consiste en 21 intrucciones nuevas de punto-flotante, que puede poner dos valores del puntero en un solo registro MMX y poder asi computar dos resultados en paralelo. Y ya que el 3DNow! puede soportar 2 intrucciones simultáneamente, aparece un pico de potencial a través de cuatro operaciones de punto-flotante por ciclo. Esto es importante porque los procesadores anteriores de AMD manejaban como mucho una operación por ciclo y la unidad de punto-flotante del Pentium II (FPU) puede manejar sólo dos.

Otra característica novedosa es que trae un "Pre-Fetch", el cual se ocupa de que el FPU no se sature mientras está esperando para procesar más datos. Todo esto podria significar que por primera vez, Intel tendrá una competencia seria en todos los CPU X86: integer, punto-flotante (3D) y MMX.

No todo lo que empieza con 3D acelera

Pero el suceso del 3DNow! está lejos de ser una bendición. AMD tendrá que arreglar por lo menos unos cuantos detalles antes de cantar victoria: los juegos no usan la potencia del 3DNow! "gratis". El juego tiene que estar escrito ó en el motor de Direct3D "Transform and Lighting" (T/L), algo que muy pocos programadores han optado usar, ó en codigo asembler. Ahora parace que AMD estubo convenciendo a los de Intel para que su siguiente procesador, cuyo nombre es Katmai, tenga su propio set de instrucciones para acelerar el D3D T/L, si es que este es utilizado. Si esto se llegara a realizar, seria un buen incentivo para que los programadores usaran el motor de D3D T/L.

Mientras tanto la version del D3D T/L que viene en el DirectX 6 ya ha sido bastante reprogramada, asi que deberia funcionar mejor que su predecesor.

Pero lo malo de AMD es que aparte de los importantes avances del 3DNow!, este no hizo ningun adelanto con el FPU del K6-2, asi que : Juegos que no soporten 3DNow!.... en pocas palabras... se van a morir.

Los tests

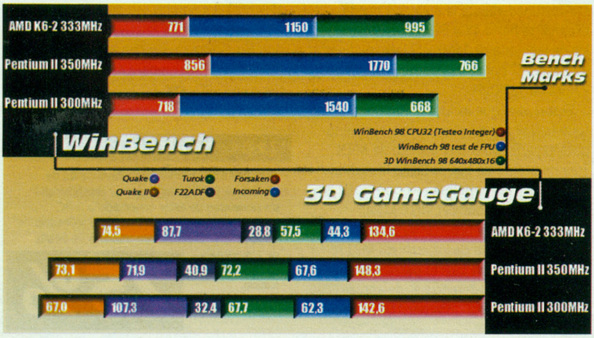
Si miramos los benchmarks, podemos sacar la conclusion de que AMD está muy cerca de Intel y hasta algunas veces hasta lo supera. El empuje del 3DNow! se puede ver en el 3DwinBench 98 (el cual casualmente usa D3D T/L), en el Quake y en el Quake II ya que AMD programó un driver para que soporten 3DNow!. De todas formas el FPU estandar de AMD es mucho más lento que cualquiera de los chip de Intel.

Aunque los resultados del AMD K6-2 son menores a los de Intel, siguen siendo bastante respetables, y ya que los precios son mucho menores, ésta podría ser una buena opción para un "Upgrade" económico.

Los Motherboards con Socket 7, AGP y bus de 100MHz ya están en el mercado y hay una lista de mothers compatibles en la pagina de AMD.

Conclusión

Si querés hacer una actualización económica de tu PC, el K6-2 en un mother con AGP va a correr los juegos en un marco aceptable; no va a ganarle a los micros de Intel pero va realizar bien las aplicaciones, y si el 3DNow! se estandariza un poco más, la opción es más que segura.



¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un procesador de AMD con capacidades similares a un PII a un bajo costo.
LO QUE SI: Si soporta 3DNow! es uno de los mejores micros del mercado.
LO QUE NO: Cuando no soporta 3DNow! la performance baja demasiado

83%



Ocho de ellos contra uno de ustedes.

Finalmente, una lucha justa ha llegado con...

Diamond te ofrece la más alta línea en productos multimedia. Si quieres experimentar nuevas sensaciones en juegos 3D, elige a Diamond Multimedia y su línea de aceleración Monster. Con Monster tendrás más velocidad, más acción y muchos más juegos para disfrutar. Si lo que buscas es la mejor experiencia en sonido, capáz de llegar directamente a tu corazón, elegí a Diamond Multimedia y su línea de sonido Monster Sound. Aumenta tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener detalles acerca de las promociones actuales, visítanos hoy mismo en Internet www.diamondmm.com o comunícate con tu proveedor de hardware.

A3D

3Dfx

DIAMOND MULTIMEDIA

Acelere su mundo



emuladores

LA SECCION RETRO PARA RECORDAR TODOS LOS CLASICOS QUE MARCARON UNA EPOCA

Por Fernando Brischetto

1998 fue un excelente año en cuanto a los emuladores se refiere. En este artículo repasaremos algunos momentos, buenos, malos y una mirada al futuro de los emulación.

¿Un regalo de Navidad?

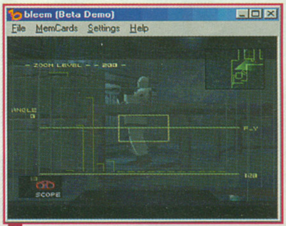
Año productivo para los jugadores de los clásicos. Sin duda, la emulación ha avanzado en muchas direcciones, en cuanto a importancia como fenómeno de fanatismo, ya que los sitios dedicados al respecto han aumentado considerablemente; la gente que los visita (Dave's Classics ha llegado a los 20.062.680 ... sin palabras) y la calidad de los proyectos son algunos de los puntos positivos.
Pero como siempre no faltaron los que se aprovechan haciendo CD's con roms y emuladores, lucrando con algo que es totalmente gratuito.
El fin de año llego con otra noticia no muy agradable, quizas comprensible como cuestionable. El I.D.S.A. (Interactive Digital Software Association) comenzó a perseguir a los sitios de emulación que ofrecían ROMS, instandolos a retirarlas en un plazo de 15 días. Nótese que para el I.D.S.A. los emuladores no son el motivo de sus cartas sino las imágenes de los juegos o ROMS. Formada en Abril de 1994, la Asociación Interactiva de Software Digital (IDSA) es la única asociación de los Estados Unidos dedicada exclusivamente a los intereses de negocios y litigios públicos de las compañías que publican juegos de video para computadoras y consolas. Los miembros del IDSA procuran más del 85% de los 5.1 billones de dolares en software de entretenimiento vendido en USA en 1997, y billones más de productos de ese país que son exportados a todo el mundo.

Kathlene Karg, Directora de Propiedad Intelectual y Plan de acción Publica del IDSA, comenta al respecto: "Uno de los problemas a los que nos hemos enfrentado este año es la aparición de juegos clásicos en Internet, sin la autorización por parte de los poseedores de sus derechos de autor. Algunos han decidido hacerlos de publico dominio, pero eso es una decisión de cada uno de los autores. Proveer estas versiones sin su correpondiente autorización esta penado por la ley."
En otras palabras el IDSA se preocupa por eliminar la piratería asi como de la economía de las compañías. Por ejemplo Capcom decidió no sacar uno de sus compilados de clásicos que contenía el juego 1942 para la Sony Playstation en los Estados Unidos (Si lo hizo en Japón), no es difícil adivinar el porque. Sin embargo la misma compañía puso a la venta un juego de hace varios años, que no supera un 10 % del CD, sin ningún adicional; y a la venta como cualquier otro juego. Para esto habría que crear una asociación del defensa del consumidor de Software y cuidar nuestros bolsillos también.

Por eso si han pasado por el sitio de Dave y otros muchos más y han visto que las ROMS no están más, ya tienen la respuesta.

Arriba el ánimo

Pero más allá del bajón de no poder conseguir las ROMS, los proyectos siguen adelante. En 1997 no existía el Neo-Rage, el PsEmu era solo un sueño y el mejor emulador de Arcades era el SpArcade de Dave Spicer.
El mame ya ha superado las expectativas de mucha gente, me incluyo entre esas personas, ya que esta tan bien organizado que avanza de manera impresionante.
En los últimos días, justo después de terminar con la nota del NeoGeo, una de las personas que más juegos consigue para este sistema compiló la parte del Mame que corre los juegos de NeoGeo de manera separada. Por lo que si solo nos interesa jugar a estos solo basta con bajarse el NeoMame, que corre exclusivamente esos juegos.
Con esto ya casi nos podemos olvidar de los demás emuladores, Neo-rage, Danji y NeoGem, ya que la la música no existe en ninguno de los que mencione, sólo el sonido y de manera muy primitiva.



Metal Gear Solid corriendo en el Bleem, el misterioso emulador de Playstation.

En 1998 también vimos crecer al U.A.E, el emu de AMIGA que ya casi esta perfecto; la aparición del PsEmupro; el nacimiento y muerte del Psyke que se unieron con los autores del PsEmupro; el System 16 alcanzó la perfección en cuanto a los juegos de Sega; el ZNES sumando soporte para los juegos con chip FX, emuladores de Gameboy Color y muchos otros más. Todo a nuestra merced en la red. Qué mas podemos pedir?

Mirando el horizonte

El futuro se ve muy bien. Los desafíos del '99 son sin dudas un emulador de N64 y la perfección de algunos de los de Playstation. De MAME mejor no decir nada ... nos soprenden cada vez que sale uno nuevo. ¡Feliz 1999 emu fanáticos!

EMU BUZZ

Noticias del mundo de la emulación

- M.A.M.E: *EL 0.34 ya esta disponible. Algunos de los juegos que estarán debutando en proximas versiones son Rolling Thunder (Ernesto Corvi), Pacmanía, Dragon Spirit y Galaga '88.*

- Bleem, sigue acaparando rumores. El 14 de Diciembre tendría que haber salido pero nadie parece saber la fecha ahora, que dicen será antes de marzo.

- Raine suma juegazos: Puzzle Symphony, P-47, Plotting, Combat Tribes, Avenging Spirit, Saint Dragon, Plus Alpha y Puchi Carat. Además el core ha sido optimizado.

- Ernesto Corvi ya trabaja en un modulo para emular Amiga dentro del MESS.


EN ESTE MUNDO HAY COSAS
QUE NO TE PODES PERDER
YA A LA VENTA EN KIOSKOS Y COMIQUERIAS DE TODO EL PAIS.
Te esperamos en WWW.VISITWEB.COM/MUTANTGENERATION
MUTANT GENERATION
ECLIPSE EDITORIAL
$2.90
BATTLE CHASERS
¿Estas listo para el nuevo comic de Joe Madureira?
SOUTH PARK
SPAWN
NINJA SCROLL
X-MEN
COMICS - MANGA - ANIME - TOYS - TV - VIDEO - ART. COLECCIONABLES
X-MEN
(AUNQUE PAREZCA EXAGERADO...MATARIAS POR TENERLA)

la zona 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

Amputen... Sabe demasiado

¡Hora de aprender la estrategia avanzada, Charlie!

Por Durgan Nallar

***Y**a dijimos que lo fundamental para ser un carnicero asesino en cualquier juego 3D de combate, además de tener tripas, pasa por el conocimiento. En un caso hablamos de lo importante que es conocer a fondo las características de cada arma. El mes pasado, mencionamos la necesidad de utilizar una combinación de mouse y teclado para dominar el movimiento. Ahora estudiaremos algunas tácticas más para sorprender a los amigos en multiplayer.*

Cuando ya nos desplazamos como bailarinas profesionales gracias al mouse y además conocemos bien las armas, cuándo usar una u otra, y aprendimos hasta a contar las balas que nos quedan, tenemos que poner atención en algunos detalles más. Luego, ya sólo queda practicar, y practicar, y de nuevo hasta que nadie nos pueda bajar los dientes en un Deathmatch. Si uno quiere ser tan letal como una serpiente venenosa, hemos de dedicarle al menos una hora diaria a esta dulce actividad. Como ya sabemos, el juego más jugado todavía sigue siendo Quake II, aunque ya empieza a perder adictos debido a los nuevos títulos. Sin embargo, muchos de ellos utilizan el engine de John Carmack, así que, en definitiva, seguimos bajo la atmósfera del rey de los arcades 3D. Las compañías, en vez de reinventar la rueda cada vez que quieren publicar un juego, simplemente pagan una pequeña fortuna a cambio del código fuente de Quake II y de los derechos para modificarlo. De esta forma hoy tenemos juegos como SiN, Half Life o Heretic II, por mencionar algunos, que no son más que modificaciones gruesas al viejo engine de id Software. Lo mismo está pasando con el fabuloso motor de Unreal.



Deberíamos entrar solos a un DM para conocer el mapa antes de la partida real.

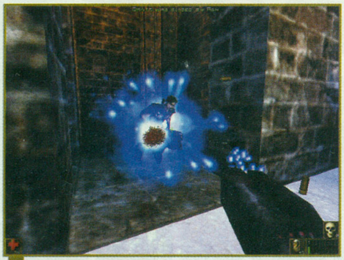
Movete con Charlie

Lo siguiente es aprenderse los mapas de los niveles que estamos jugando en multiplayer. En medio de la rabia propia del combate, no es posible estar dudando dónde andamos o dónde diablos están las armas. Tenemos que saberlo siempre, entonces habremos ganado algunos segundos al resto de Charlies. Sin embargo, tampoco es buena cosa acostumbrarse a una trayectoria idéntica a través del mapa. Muchos trazan un recorrido mental que los lleva repetidamente hacia ciertas armas, armaduras y objetos de poder, y lo repiten cíclicamente y hasta el cansancio. No, no, Charlie. Si estás recorriendo un camino siguiendo un patrón determinado, pronto uno de los Charlies se dará cuenta y estará esperando en las sombras. ¡Además, Charlie, no seas aburrido! No busqués el triunfo fácil. Salí de caza, que lo vas a pasar mejor, aunque pierdas de vez en cuando.



Quedarse parado como esta chica en un DM es suicida.

Hay que mantenerse en movimiento, siempre. No importa hacia dónde, en todo caso, pero nunca, Charlie, has de quedarte parado mirando por una ventana o admirando la impresionante arquitectura de los niveles. Dos cosas pueden pasarte, si no: que aparezca un desbocado y te haga estallar la cabeza de un balazo, o que el estúpido Charlie amigo del otro sea simpatizante de los snipers y te ponga un doloroso tiro entre los ojos. Tampoco, hijo, has de correr de frente hacia un oponente, porque es una muerte segura a pesar de lo mucho que puedas estar disparando. En ese caso lo mejor es zigzaguear, no siempre con el mismo ritmo, y en todo caso saltar y desplazarse lateramente haciendo strafe mientras mantenemos al maldito centrado en la mira. Como decíamos el mes pasado, hay que correr en círculos alrededor de nuestra víctima -sin dejar de apuntarle- hasta que se desparrame y muera de forma humillante. Esta última técnica, ejecutada, repito, con mouse-teclado, es la estándar y la que más se necesita practicar y dominar.



Miren a este Charlie. Estaba escondido.

Nosotros, aquí en XPC, solemos entrar solos en un mapa para Deathmatch, buscamos todas las armas y elegimos un barril o arbolito solitario, y empezamos a dar vueltas y disparar durante horas y horas; así, sepan ustedes, Charlies, hemos logrado afinar la puntería de una manera escalofriante. Nuestros mouses no bajan de velocidad 10. No deberían meterse con nosotros, nunca.

Hacelo con estilo

Asimismo, es sabio adaptar el estilo de juego al mapa; si éste es pequeño y consiste mayormente en corredores angostos, siempre hay que mantenerse corriendo con una arma de corto alcance y gran poder, atento a los encuentros sorpresivos; si el mapa en cambio es vasto y con amplios espacios vacíos, lo mejor es cargar un arma como el lanzacohetes o bien el sniper y, de vez en cuando, quebrar la regla y esperar agazapado a la siguiente víctima. También hay que tener en cuenta la cantidad de Charlies que juegan a la vez. Si son dos o cuatro, una buena táctica es cazarlos de a uno, pero si son por ejemplo dieciséis infelices intercambiando plomo, hay que salir a matar valiéndose de nuestra velocidad con el mouse y la increíble habilidad para hacer strafe esquivando el fuego enemigo que hemos cultivado. Luego, apenas hayamos cobrado un par de víctimas, debemos retirarnos rápidamente hacia las medicinas y armaduras. Nunca tenemos que dejar que nuestra salud empeore por debajo de 40/60 puntos. Simplemente, nos vamos unos segundos, no sin esparcir unas granadas para que a nadie se le ocurra seguirnos así nomás, nos curamos, nos ponemos armadura nueva, cargamos munición y volvemos fresquitos como una tromba de sangre.

Importante, también, es estudiar las reacciones de nuestros adversarios de Deathmatch. Porque como ya todos sabemos, hay varias clases de Charlies. Están aquellos que corren como degenerados disparando a todo lo que se mueva (fácilmente reconocibles porque generalmente se ponen nombres como "Rambo" o "Dark Angel" o alguna pavada así) y están los que piensan cada movimiento como si se tratara de una partida de ajedrez, y casi siempre andan armados con una pistolita con sólo dos balas ("Freud", "Sailor Moon", "Carlitos", etc.). Cuando sabemos quién es quién, resulta más sencillo utilizar tácticas personalizadas para cada Charlie. A los primeros habrá que esquivarlos con calma mientras les ponemos la mira justo en el agujero de la boca y disparar sin remordimientos, todo ello en dos o tres instantes, como máximo, para evitar algún tiro de suerte que acabe dañando el lustre de nuestra armadura. A los segundos hemos de acercarnos cautelosamente y en lo posible cambiar a un arma filosa; en seguida, procederemos a degollarlo y/o atravesarlo y dedicaremos algunos milisegundos a sentir remordimientos. ¡Pero no nos debemos poner mal, después de todo! Lo estamos matando, sí, pero también lo estamos ayudando. La próxima vez que Charlie Ajedrez aparezca, habrá aprendido una lección y dedicará los siguientes meses de su miserable, humillante vida, a perfeccionar su técnica de combate con tal de probar una vez el cálido sabor de la venganza.

Así murió mi abuela

Tampoco, Charlie, jamás hagas movimientos que reduzcan tu maniobrabilidad. Por ejemplo, no te agaches, a menos que estés escondido con un sniper en un lugar oscuro y con la espalda cubierta contra visitas inesperadas o cuando, a la inversa, estés tratando de huir de un Charlie francotirador. En otro caso, es puramente un suicidio. No hay nada más fácil que destrozar un cuerpito agachado, y eso lo es hasta para el más Charlie de todos. Por último, a no desperdiciar ni un solo tiro si no estamos relativamente seguros del blanco y, si la partida es a través de Internet, usar los tiempos de lag como ventaja. Si tenemos un ping superior a 300, es mejor que nos salgamos del juego y vayamos a comer algo.

Ese chico es loco

Ahora daremos algunos consejos útiles para el asesino virtual moderno, en especial para aquellos que recién se inician en esta especie de deporte sangriento: se trata de defenderse. Eviten a sus padres, religiosos y amigos sensibles o novias/os cuando estén jugando o, principalmente, cuando estén hablando de aquel Deathmatch de la semana pasada. Uno dice cosas como "le salté a la cara y le mandé un cohetazo entre los dientes" o "lo agarré con la motosierra justo en una esquina", y la gente que ignora de qué se trata todo esto puede pensar que está delante de un verdadero criminal. También puede ocurrir que esa persona no esté de acuerdo con el nivel de violencia de estos entretenimientos, y pretenda darles consejos y enviarlos a un reformatorio. Nada de eso. El jugar a estos arcades 3D no es un pecado ni significa que estamos trastornados de verdad, esperando el momento para salir a los hachazos por ahí. Los juegos sirven como descarga emocional, simplemente, tanto los electrónicos como los de mesa, y son tan peligrosos -y a veces menos violentos- que un cartoon de Tom & Jerry, y ni hablar de cualquier telenovela de esas donde hasta el más tenebroso de nosotros siente pavor.

Por otro lado, tampoco es nada productivo dedicarse todo el día a esta actividad (ni a ninguna otra, por regla general) ni andar por ahí comentando en voz alta que le arrancamos la cabeza de un balazo a nuestro mejor amigo. No hay que ocultar las pasiones, pero tampoco alardear. Charlie sabe.



No es buena idea correr de frente, es mejor una trayectoria errática.

soluciones

TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

THE X FILES

La solución completa de esta intrigante y misteriosa aventura

Por Máximo Frias y Gastón Enrichetti

DIA UNO

OFICINA DEL FBI, Seattle

Entrás al edificio y te encontrás en el pasillo con un compañero amigo, Mark Cook. Seleccioná cualquier emoción para responderle al agente Cook. Después de que se va para su oficina andá una pantalla para adelante y girá a la izquiera para encontrar tu oficina. Marcá con el puntero en la silla del escritorio que se encuentra en tu oficina. Contestá el teléfono (el Director Shanks quiere verte). Agarrá los archivos que se encuentran encima de tu escritorio y examinalos. Mirá para abajo y abrí el cajón del escritorio. Agarrá tu Identificación del FBI, las esposas y la pistola; despues mirá de vuelta para arriba. Avanzá 2 pantallas para adelante, una a la derecha, otra para adelante, girá a la izquierda y avanzá una más hacia delante para entrar a la sala de reuniones.

SALA DE REUNIONES

Girá a la izquierda y clickeá en el armario a tu izquierda que está marcado como "Agentes Autorizados Unicamente". Agarrá los prismáticos, la ganzúa, la cámara, la linterna, los anteojos de visión nocturna y el conjunto de pruebas. Cerrá el armario. Girá a la derecha, avanzá una pantalla y clickeá en la puerta para salir de la sala de reuniones. En la puerta de la oficina de Shanks, ir para adelante para entrar.

LA OFICINA DE SHANKS

Hablá con el Director Asistente Skinner; hacele todas las preguntas, particularmente "En qué caso estaban trabajando Mulder y Scully". Skinner te da su solicitud de viaje. Examiná la solicitud de viaje para saber cual era la ubicación de Fox Mulder y Dana Scully en la Posada Comity en las cercanias de Everett, Washington. Hablá con Shanks y hacele todas las preguntas. El te dice que pongas una orden de búsqueda hacia todos los agentes y que le des tus asignaciones actuales al agente Cook. Girá 2 veces hacia la izquierda y avanzá una pantalla hacia el pasillo.

PASILLO

Respondele a Cook con cualquier emoción. Avanzá 2 pantallas hacia delante, cruzando el pasillo, hacia la oficina de Cook.

LA OFICINA DE COOK

Hablá con el agente Cook y preguntale en qué está trabajando. NO le digas que haga la orden de búsqueda. Lo podés hacer vos mismo. Marcá los archivos de tus caso en Cook para dárselos. Salí de la oficina de Cook. Volvé a tu oficina.



LA OFICINA DE WILLMORE

Mirá el corcho primero, después sentate en tu escritorio. Clickeá dos veces en la computadora para entrar al sistema. Donde dice nombre escribi CRAIG WILLMORE. Donde dice contraseña escribi SHILOH (del corcho). Clickeá en ATE, enviar, y después salir. Salí al pasillo para encontrarte con Skinner. El te sugiere empezar por el Comity Inn, el cual ahora se te agregó en tu APD. En el inventario, clickeá en tu APD, clickeá Everett, después clickeá Posada Comity.

Posada Comity: Everett, Washington

MOSTRADOR

Mostrale tu identificación a la recepcionista. Hablá con la recepcionista y formulale todas las preguntas; particularmente buscá información sobre el auto que alquilaron Mulder y Scully. Pedile que te muestre los cuartos en donde se hospedaban.

LA HABITACION DE MULDER

Clickeá en "The Magic Bullet" que se encuentra sobre el escritorio y lee toda la paranoia. Chequeá el cenicero (¿Semillas de girasol?). Mirá el maletín abierto que está sobre la cama, y examiná el reporte de la investigación de Mulder. Avanzá una pan-



talla hacia la puerta de la habitación y girá a la izquierda. Agarrá el libro, From Outer Space (Del Espacio Ultraterrestre) por José Chung, de la mesa de luz que está al lado de la cama. Avanzá una pantalla, girá a la izquierda y encendé la TV. Mirá la botella de vodka que está encima del Televisor. Avanzá una pantalla hacia la habitación de Scully.

LA HABITACION DE SCULLY

Avanzá una patalla hacia Skinner y girá a la izquierda. Examiná la biblia. Clickeá en la laptop de Scully para que se acerque y agarrala. Girá a la derecha y hablale a Skinner. Clickeá en el ícono del teléfono que se encuentra en la esquina superior izquierda para sugerir chequear el registro de las llamadas que se realizaron. Realizá todas las otras preguntas. Usá la puerta que está detrás de Skinner para salir al estacionamiento. Clickeá en la puerta de la oficina para acercarte al mostrador.

MOSTRADOR

Hablá con la recepcionista. Clickeá en el icono del teléfono para obtener una copia del registro de llamadas que realizaron Mulder y Scully. Clickeá en el registro para un zoom. Anotá los dos números a los que llamaron; 202-555-0149 en Washington, DC y 206-555-0182 en Seattle. Usá tu celular para llamar al número en Washington DC. Llamá al número de Seattle (nadie contesta). Usá tu APD para viajar a la oficina del FBI en Seattle.

OFICINA DEL FBI, Seattle

Skinner te dice que va a estar revisando sus notas. Andá a tu oficina. Automáticamente dejás la laptop en una mesa.

LA OFICINA DE WILLMORE

Sentáte en el escritorio, agarrá y lee la carta de tu ex-esposa (ésto sólo aparece si seleccionaste "indiferente" al principio del juego). Entrá a tu computadora con la contraseña SHILOH. Clickeá en ING. En la categoria de Buscar, clickeá el botón del Teléfono y poné el número de Seattle, 206-555-0182. Clickeá buscar. Aparece una dirección y el Almacén Portuario se agrega en tu APD. Clickeá Salir. Usá tu APD para viajar al Almacén Portuario en Seattle.

Almacén Portuario: Seattle, Washington

FRENTE AL ALMACEN

Acercáte a Skinner para ver el candado que está trabando la puerta del almacén. Usá la ganzúa en el candado y abrí la puerta.

INTERIOR DEL ALMACEN

Tenés que recolectar una serie de items con tu conjunto de pruebas.

Después de que Skinner se aleja, andá una pantalla hacia delante girá a la derecha, otra para adelante, girá a la izquierda y luego mirá para abajo. Clickeá en la mancha de sangre que está en el piso para un acercamiento. En el inventario, clickeá una vez en el conjunto de pruebas. Arrastrá el conjunto de pruebas sobre la mancha de sangre y clickeá para recolectar



una muestra.

Se le informa a Skinner que hemos encontrado sangre. Mirá para arriba y mové el puntero hacia el poste de la derecha hasta que se convierta en un "Ojo". Clickeá dos veces para un acercamiento de la bala que está incrustada en el poste. Una vez más usá tu conjunto de pruebas para extraer la bala. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá otra vez a la derecha y mirá el piso (Esquina inferior izquierda). Clickeá en la colilla del cigarrillo para un acercamiento y usá tu conjunto de pruebas. Girá a la derecha, avanzá 2 pantallas hacia adelante, girá a la derecha, avanzá otra más hacia delante, girá a la izquierda, y avanzá 3 hacia delante para entrar en la oficina del almacén. Encendé la linterna y seguí avanzando 4 pantallas hacia delante subiendo las escaleras. Clickeá en la caja de herramientas que está cerca del fondo de la pantalla. Te acercás y agarrás una palanca. Girá a la derecha, avanzá 2 pantallas hacia delante, bajá y avanzá 2 pantallas más para delante para volver a la oficina y lo ves a Skinner, que dice, "Este teléfono no tiene linea". Andá 4 pantallas hacia delante, girá a la derecha, avanzá 2 más para delante y mirá hacia las cajas que están cerca de la puerta principal. Clickeá en las cajas para un acercamiento y usá la palanca para abrirla. Usá tu conjunto de pruebas para recolectar una muestra del polvo negro que está en la caja. Volvé a la oficina del almacén y hablá con Skinner. Formulale todas las preguntas incluyendo todos los íconos que aparecen en la parte superior de la pantalla. Andá 7 pantallas para delante, girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la izquierda y abrí la puerta trasera del almacén.

PUERTO: ATRAS DEL ALMACEN

Girá hacia la izquierda, avanzá una pantalla, girá a la derecha, avanzá otra más, gira 2 veces a la derecha, avanzá una pantalla, y girá a la izquierda para hablar con el hombre (James Wong) que está lavando su barco. Mostrale la identificación del FBI y formulale todas las preguntas. Volvé al frente del almacén para encontrarte con Skinner en el auto. Te señala un sedan que te estubo siguiendo. Este es un buen momento para salvar tu juego. Avanzá una sola vez. Rápido sacale una foto al sedan con tu cámara antes de que se vaya. Usá tu APD para ir al laboratorio del crimen en Seattle.

LABORATORIO DEL CRIMEN: Seattle, Washington

Hablá con John Amis y hacele todas las preguntas. Usá tu APD para volver a la Oficina del FBI en Seattle.

OFICINA DEL FBI, Seattle

Andá a la sala de reuniones y hablá con Skinner. Hacele todas las preguntas hasta que te diga que tiene que volver a Washington, DC.

Skinner toma una muestra de la sangre que encontraste en el almacén para analizarla en el Laboratorio de Ciencias del Crimen del FBI en Washington DC. Salí de la sala de reuniones, y andá a tu oficina.

OFICINA DE WILLMORE

Sentate en tu escritorio, entra Cook. Hablá con Cook, que te ofrece llamar a la División de Crímenes Computarisados para



que le corran un checkeo a la laptop de Scully. Decí que sí, y él la coloca en el armario de evidencias. Después de que Cook se vaya, accedé a tu computadora y buscá información sobre James Wong. Clickeá en ING. Tipeá WONG en "Buscar". En la base de datos poné criminal. Clickeá Buscar.

Para investigar sobre el sedan que te siguió al almacén clickeá "Foto". Clickeá Descargar para obtener la foto de la cámara. Clickeá en el preview que muestra la licencia del sedan para un zoom. Anotá el número de la chapa: 240 EAK. Clickeá ING. En categoría de búsqueda, tipeá 240EAK y seleccioná número de licencia del vehículo. En Base de Datos seleccioná Gobierno /Fuerzas Armadas. Clickeá Buscar. Dice "datos de acceso restringido".

Salí de la oficina y usá el APD para ir al Almacén Portuario en Seattle.

• ALMACEN PORTUARIO: Seattle, Washington

Esperá hasta que llegue un auto. No te dejes ver hasta que los hombres entren al almacén y cierren la puerta. Avanzá una pantalla, girá a la derecha, avanzá 2 pantallas más, girá a la izquierda, una más para delante, y girá a la izquierda para ir a la puerta trasera. Usá tu ganzúa en la puerta. Abrí la puerta y entrá. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la izquierda y avanzá 2 más para delante. Clickeá en tus prismáticos para ver más de cerca la actividad sospechosa. Avanzá una pantalla, girá a la izquierda, avanzá una más, girá 2 a la derecha y mirá hacia abajo para ver la mancha de sangre otra vez. Clickeá la madera floja a la izquierda de la mancha.



Automáticamente abrís y examinás el compartimiento vacío. Usá tu APD y viajá a tu departamento en Seattle.

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Clickeá en la puerta para entrar. Avanzá una pantalla y encendé la TV. Girá 2 pantallas a la izquierda y examiná el desorden que está en el sofá. Girá a la izquierda y volvé por el pasillo hasta tu habitación. Mirá las corbatas del FBI en el vestidor. Mirá el Journal en la mesa de luz al lado de la cama. Clickeá en la cama para dormir.

DIA DOS

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Después de que te levantás, andá al baño y mirá el espejo. Usá tu APD y viajá a la Oficina del FBI en Seattle.

• OFICINA DEL FBI, Seattle

Clickeá en Cook para despertarlo. Mirá en el armario de evidencias para ver que la laptop de Scully no está más. Cuando el teléfono suene andá a tu oficina.

OFICINA DE WILLMORE

Sentate en en tu escritorio y contestá el teléfono. El agente Pendrell se reporta desde el laboratorio de DC.

La muestra de sangre es de la agente Scully. Después, Cook aparece con la noticia de que Wong fue asesinado. Formulale a Cook todas las preguntas. Usá el APD y viajá al Almacén Portuario en Seattle.

• DOCKSIDE WAREHOUSE: Seattle, Washington

Mostrale tu Identificación al Oficial Mendoza. Hablá con el examinador médico a la derecha y hacele todas las preguntas. Hablá con el fotógrafo a la izquierda y hacele todas las preguntas. Girá a la izquierda y avanzá una pantalla para acercarte a la Detective Mary Astadourian del Departamento de Policía de Seattle. Hablá con ella. Contale sobre los agentes desaparecidos y formulale todas las preguntas.

EL BARCO DE WONG: El Agrippa

Después de abordar el barco, utilizá los 2 íconos que están el parte superior izquierda de la pantalla para hablar con Astadourian. Avanzá una pantalla hacia la puerta de la cabina y examiná todo. Mirá para abajo y clickeá en la pila de notas. Girá a la izquierda y clickeá en el impermeable amarillo del Tarakan. Esto te da un ícono en la parte superior izquierda referente al impermeable. Girá 2 veces a la derecha, abrí la puerta del armario y clickeá en las drogas. Girá a la derecha y avanzá una pantalla para salir de la cabina.

CUBIERTA PRINCIPAL

Girá 2 veces a la derecha y hablá con la Detective Astadourian. Usá los íconos de la parte superior de la pantalla para preguntarle sobre el impermeable y las drogas. El examinador se lleva el cuerpo y el dueño del puerto vuelve con café. Girá a la derecha, avanzá una pantalla y girá a la derecha para ver de frente al dueño del puerto y hablarle. Formulale todas las preguntas y usá todos los "íconos de ideas" que puedas. Usá tu APD para viajar al Tarakan en Seattle.

• PUERTO DE CONFISCACION: El Tarakan

Mirá para arriba hacia la cubierta superior. Todo se derritió y se quemó en un lugar en particular. Girá a la izquierda, avanzá una pantalla y girá a la derecha para ver la planchada.

CUBIERTA PRINCIPAL

Desde el fondo de la planchada, avanzá una pantalla, girá a la derecha, avanzá una pantalla más para delante y clickeá en la escotilla de la derecha. Mirá el cartel que dice DILARANG MASUK KECUALI CREW a la entrada de la bodega.

Avanzá una pantalla, girá a la derecha y bajá una pantalla hacia la cabina de carga.

BODEGA DEL TARAKAN

Desde el final de las escaleras, avanzá 2 pantallas para delante, girá a la derecha, avanzá una más para delante y mirá para abajo para ver algunas cajas. Clickeá en una caja para un acercamiento del extraño logo del águila negra. Desde las cajas, girá a la izquierda y avanzá 3 pantallas hacia deltante para ver una caja. Abrá la caja y agarrá la esfera. Desde la caja, girá a la izquierda, avanzá 3 pantallas hacia delante, girá a la derecha, avanzá una más para delante, girá a la izquierda, avanzá 2 para delante, una para arriba, otra para delante, girá a la izquierda y avanzá una pantalla para salir de la bodega. Desde la puerta de la bodega, girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la izquierda y clickeá en el

pasaje abierto para ver otro cartel de la tripulación en la puerta de abajo. Clickeá en la puerta para entrar al área de las cabinas de la tripulación.

CABINAS DE LA TRIPULACION: Cubierta Superior

Desde el final de las escaleras, andá una pantalla para arriba y 2 para delante para entrar a la primera cabina (la de la derecha). Mirá y agarrá el diario del capitán que se encuentra en la mesa para examinarlo. Girá a la derecha y avanzá una pantalla para salir de la primera cabina. Avanzá una pantalla otra vez para entrar a la segunda cabina (la de la izquierda). Girá a la derecha y mirá para abajo para ver una caja fuerte abierta. Clickeá en la caja fuerte para un acercamiento. Agarrá el registro de Nóminas. Girá a la derecha, avanzá una pantalla y salí de la segunda cabina, girá a la derecha y avanzá una pantalla hacia la puerta exterior. Abrí la puerta para salir hacia el pasillo de la cubierta superior.

PASILLO DE LA CUBIERTA SUPERIOR

Girá a la izquierda y avanzá una pantalla (no hacia arriba) pasando las escaleras. Girá a la izquierda, avanzá una pantalla y girá a la izquierda para ver la sección quemada de la cubierta. Notá las figuras blancas que aparecen en el casco. Esto te da el ícono de Sombras Blancas para usarlo después cuando lo necesites. Girá a la izquierda, avanzá una pantalla y girá a la derecha para encontrar las escaleras. En las escaleras, subí una pantalla, avanzá 2 para delante, girá a la izquierda y abrí la puerta hacia la cabina de mandos.

CABINA DE MANDOS

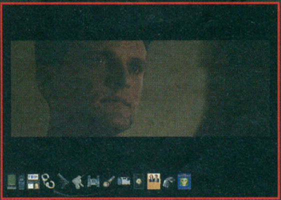
Avanzá 2 pantallas hacia delante y girá a la izquierda para entontrar a la Detective Astadourian, pero no le hables todavia. Clickeá en el set de huellas digitales que está en la mesa al lado de ella (clickeá dos veces para un acercamiento). Usá tu teléfono para llamar a John Amis y decile que se lleve el set de huellas digitales. Hablá con Astadourian y usá el "ícono de idea" del Registro de Nóminas. Compartile la evidencia o preguntale si el departamento puede manejarlo, es lo mismo. Usá el "ícono de idea" de la esfera de plomo. Usá el "ícono de idea" de las sombras blancas. Llevás a Astadourian a mostrarle las sombras. Le recuerdan a Hiroshima. Volvé a la cabina de mandos. Acercáte a Astadourian otra vez. El Oficial Mendoza llega con noticias del médico forence. Usá tu APD y viajá a la oficina del médico forence en Seattle.

• OFICINA DEL EXAMINADOR MEDICO: King County, Washington

Entrá a la sala de autopsias. Clickeá en las bandejas que están a la derecha del médico forense para un acercamiento. Clickeá en la bala cerca de las bandejas. Preguntá si te la podés llevar para analizar. Hablá con el médico forense y formulale todas las preguntas. Wong estaba cubierto de tumores malignos. Cuando preguntás que pudo haberle causado el cáncer, Truitt opina que probablemente haya sido por materiales radioactivos. Esta afirmación te habilita el "ícono de idea" del Tarakan. Usá el "ícono de idea" de las drogas de Wong. Usá el "ícono de idea" del Tarakan. Seleccioná "¿Quiénes eran los agentes del FBI?" Eventualmente, el médico forence te ofrece mostrarte los cadaveres del Tarakan. Hablá con Astadourian y hacele cualquier pregunta. Te dice su teoria sobre el contrabando y de repente tenés una nueva compañera. Viajá al Laboratorio del Crimen de Seattle.

• LABORATORIO DEL CRIMEN

Hablá con Amis y hacele todas las preguntas. Usá el "ícono de idea" de las Huellas digitales. Dale a Amis toda la evidencia: la esfera de plomo, el diario del



Capitan y el registro de nóminas (si no fue manejado por el traductor de Astadourian), y la bala. Viajá a tu departamento en Seattle.

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Avanzá una pantalla, girá a la izquierda, y avanzá otra pantalla más para acercarte a tu escritorio. Clickeá en el teléfono para escuchar tus mensajes, incluyendo el de Amis. Entrá a tu computadora y clickeá en E-Mail. Clickeá en el e-mail de John Amis. Clickeá en el clip que titila (TARAKAN.DAT) al fondo para bajar el archivo adjunto y que aparezca la interface de ING. Bajo la categoria de Base de datos, clickeá en FBI. Clickeá en Buscar. Es el Agente Cook! Clickeá en Salir. Mientras te deslogeas de la PC alguien toca la puerta. Respondá a la puerta y usá cualquier emoción para responder a las acusaciones de Cook. Hacele todas las preguntas, después usá el ícono de idea de las huellas digitales. Esto activa un monólogo paranoico de Cook. ¡Salvá el juego! Viajá al Almacén Portuario en Seattle.

• ALMACEN PORTUARIO

Desde donde te estás escondiendo ves una camioneta. Realizá los siguientes pasos rápidamente. Acercáte a la camioneta y entrá del lado del conductor. Girá a la derecha y clickeá en la guantera para abrirla. Mirá en la guantera para un acercamiento. Agarrá el papel con la dirección: RR#1121, 82434. Rápido salí de la camieneta por el lado del acompañante. Volvé a tu departamento.

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Andá a tu habitación y dormí.

DIA TRES

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Llega la Detective Astadourian y tiene grandes noticias. Hablale y hacele todas las preguntas. Después de hacerle la última pregunta, te muestra una grabación. Después de haber visto la cinta, Astadourian te pregunta tu opinión, seleccioná cualquier respuesta. Recibís un fax de Amis (si el FBI está haciendo la traducción del registro de nóminas, usá tu teléfono celular para llamar a Amis al Laboratorio del Crimen). Si la tradución la está haciendo el Departamento de Policia de Seattle, Astadourian te cuenta acerca de Wong y te muestra una copia del registro.

Hay cinco páginas en la copia y Wong está listado 2 veces en la página 1. Hablá con Astadourian y usá todos los íconos de ideas. Ella definitivamente está convencida de su teoria del contrabando. Girá a la izquierda y avanzá una pantalla hacia el escritorio de trabajo y agarrá el o los faxes del Fax. Examinalos. No te olvides de compartir información del FBI con Astadourian, especialmente cualquier fax de Amis. Si tenés el registro traducido por el FBI, dáselo a Astadourian. Dále el fax del análisis de la esfera de plomo. Según ella mafiosos rusos están contrabandeando plutonio. Preguntale a Astadourian si primero te podés dar una ducha. Viajá a la oficina del



médico forense.

OFICINA DEL EXAMINADOR MEDICO

Hablá con el médico forense y hacéle todas las preguntas. Usá tu APD y viajá a Transportes Gordon en Charno.

TRANSPORTES GORDON

Este es un buen momento para salvar tu juego. Desde la reja de entrada, avanzá una pantalla y abrí la puerta de la oficina.

OFICINA

Avanzá una pantalla hacia la oficina que está justo enfrente. Girá a la derecha y mirá hacia abajo para ver un libro de registros. Cuando agarrás el libro de registros, un hombre con ojos extraños te ataca. Rápido mirá a la izquierda del archivo de expedientes para un acercamiento del piso. Agarrá la pala y girá a la izquierda para ver la heladera. Mirá para abajo hacia la rajadura que está a lado de la heladera. Usá la pala para abrir un agujero más grande y escapar.

EL PATIO

Tratá de besar a Astadourian clickeando en tu foto en la parte inferior derecha de la pantalla. Hablale y usá todos los iconos de ideas. Viajá a tu departamento en Seattle.

DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Andá a tu escritorio de trabajo y usá la computadora. Para obtener un poco de información de todo lo acontecido corré una búsqueda en los siguientes items: Tarakan, Georgia, Rusia, Plutonio, Contrabando, UFO, y Wong. Salí de la computadora y andá a tu habitación. Mirá el journal en la mesa de luz y dormí.

DIA CUATRO

DEPARTAMENTO DE WILLMORE

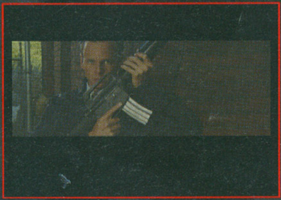
Viajá a la oficina del FBI en Seattle.

OFICINA DEL FBI, Seattle

Girá a la derecha, avanzá una pantalla y entrá a la sala de reuniones. Acercate al Agente Cook (a su izquierda o a la derecha de la pantalla) el cual se está preparando para un asalto. El dice que conoce a un contrabandista llamado Yvgeny Smolnikoff que opera en una bodega en Seattle. Hablá con Cook y hacele todas las preguntas. Sin duda alguna, éste es un buen momento para salvar tu juego. Usá tu APD y viajá a la bodega de Smolnikoff en Seattle.

BODEGA DE SMOLNIKOFF

Clikeá en la pistola que tenés en el inventario. Cuando el puntero vuelve a la pantalla, vuelve como una mira lista para disparar. Después de que Cook te cubre y girás a la derecha, tres tipos aparecen de uno por vez, matalos. Asegurate de clickear en tu pistola, y después clickear en Cook, el cual dispara para cubrirte. Despues de haber



limpiado el primer piso, avanzá 3 pantallas hacia las escaleras, una pantalla para arriba, y una más para delante hacia el segundo piso. Rápido girá 2 veces a la derecha y matá al tipo que te está apuntando. Girá 2 veces a la derecha y disparale a otro que está detrás de una puerta. Girá 2 veces a la derecha, avanzá una pantalla (no hacia abajo), girá 2 veces a la derecha, una pantalla para arriba, y avanzá una más para delante para llegar al tercer piso. Avanzá 2 pantallas para delante, girá a la izquierda, una pantalla para abajo y avanzá otra más para delante para bajar las escalares y llegar a la guarida de Smolnikoff.

LA GUARIDA DE SMOLNIKOFF

No le dispares. No hablés con Smolnikoff todavia. Avanzá una pantalla, girá a la izquierda, una pantalla para arriba, y otra más para delante para subir al tercer piso. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá otra vez a la derecha, avanzá otra vez una pantalla, mirá para abajo y avanzá una pantalla más para llegar al segundo piso. Girá 2 veces a la derecha, avanzá una pantalla (no para arriba), girá 2 pantallas a la derecha, una pantalla para abajo, avanzá una pantalla para delante, girá a la derecha, mirá para abajo, y avanzá una pantalla más para delante para llegar al primer piso. Vas a ver la puerta principal abierta.

PRIMER PISO

Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá otra vez a la derecha, avanzá una pantalla más para delante y mirá el registro de nóminas que está sobre la mesa. Probá y agarralo. Girá a la derecha y mirá el emblema del águila negra que se encuentra en la caja abierta. El mismo que viste en el Tarakan. Avanzá una pantalla y mirá para abajo para ver una pistola, agarrala. Para volver a donde estaban Smolnikoff y Cook: Desde donde estaba la pistola, girá a la derecha, avanza 2 pantallas para delante, girá 2 veces a la derecha, avanzá 2 veces para delante (hacia las escaleras), girá a la derecha, mirá para arriba, avanzá una pantalla para delante, girá 2 veces a la derecha, avanzá una pantalla para delante, girá 2 veces a la derecha, mirá para arriba, avanzá 3 pantallas para delante, girá a la izquierda, mirá para abajo, avanzá una pantalla más.

LA GUARIDA DE SMOLNIKOFF

Hablá con Smolnikoff; hacele todas las preguntas y usá todos los íconos de ideas. Viajá al Laboratorio del Crimen.

LABORATORIO DEL CRIMEN: Seattle, Washington

Clickeá en la pistola de Smolnikoff para que Amis le corra un test de balística. Usá tu APD y volvé a la bodega de Smolnikoff.

BODEGA DE SMOLNIKOFF

Reaparecés en la guarida. Hablá con Smolnikoff y preguntale sobre su pistola. Cuando tu teléfono celular suene, clickeá en él para responder la llamada de Amis. Viajá a tu departamento.



DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Andá a tu escritorio de trabajo, accedé a tu computadora y clickeá en E-Mail. Abrí el mensaje de Otto Dee. Clickeá en el clip que titila (JOHNDOE.DAT) para bajar las huellas digitales del conductor. Clickeá en el botón de Gobierno/Fuerzas Armadas. Clickeá en Buscar. Dice Datos de Acceso Restringido! Clickeá en Salir. Clickeá el teléfono para ver si tenés mensajes en el contestador automático. Cuando te alejás del escritorio golpean la puerta. Abrí y hablá con Astadourian. Decile que pensaste que ella sabía al respecto (con cualquier respuesta suena el teléfono). Escuchá el mensaje.

Se te dice de que vayas al Hangar Sand Point 4. Después de que Astadourian se va, andá a tu habitación. Activá tu APD y clickeá en el lápiz para leer tus notas. Clickeá en la cama y dormí.

DIA CINCO

DEPARTAMENTO DE WILLMORE

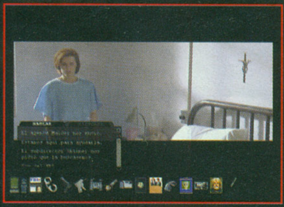
Usá tu APD para viajar al Hangar Sand Point 4 en Seattle.

HANGAR 4

Girá 3 veces a la derecha para ver dos puertas abiertas. Andá a la puerta de la derecha para encontrarte con X. Elegí cualquier ícono de emoción. X te pide tu palabra. Decile "Tenés mi palabra". X te dice sobre el hospital en Gold Bar. Seleccioná cualquier respuesta. X te da un estilete. Seleccioná cualquier respuesta. Después de que X se vaya, girá a la izquierda para que aparezca Astadourian. Viajá al hospital Gold Bar.

HOSPITAL PRESBYTERIAN

Decile a la Dra. McIntyre que estás buscando a Dana Scully. Decile que sos del FBI. Mostrale la identificación del FBI. Cuando te pregunte quién es el superior de Scully



decile Walter Skinner. Hablá con la Dra. y hacele todas las preguntas. Este es un buen momento para salvar tu juego. Avanzá una pantalla para pasar a la Dra. McIntyre.

HABITACION DE SCULLY

Decile a Scully que el Director Asistente Skinner te dijo que la busques. Decile que sos el Agente Willmore. Decile a Scully sobre el hombre negro. Cuando te pregunte quién te dijo que ella estaba acá, clickeá en el estilete en la parte inferior derecha de la pantalla. Hablá con Scully sobre el caso. Mostrale la foto de Smolnikoff. Hacele todas las preguntas y usá todos los iconos de ideas. Viajá a la ruta Rural 1121.

COCHERA DE FERROCARRILES

Avanzá 9 pantallas para delante, y una para arriba para subir al poste. En la cima,



girá una vez a la derecha o a la izquierda. Usá tus prismáticos para ver el vagón 82434. Bajá del poste y la detective Astadourian te estará esperando. Hacele todas las preguntas. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la derecha, avanzá 2 pantallas y mirá a la fila de vagones a la derecha, para ver a Astadourian en el vagón quemado. Avanzá una pantalla y abrí el vagón quemado (82434). Avanzá una pantalla hacia el cuarto de operaciones. Girá 2 veces a la derecha, y avanzá 2 pantallas para delante para salir del vagón y un hombre aparece. Hablá con él y hacele todas las preguntas. El te dice sobre las cosas que encontró en el vagón. Cuando él te dice que adivines que es lo que él tiene, seleccioná las siguientes cosas en orden: Fotografias, Imagenes en movimiento, Cinta de video. El te da la cinta por algo de dinero. Viajá a la oficina del FBI.

OFICINA DEL FBI, Seattle

Con la cinta, automáticamente vas a tu escritorio. Poné el video en la videocasetera justo a la derecha de la computadora. Clickeá en Capturar. En Base de Datos de búsqueda, clickea Gobierno/Fuerzas



Armadas. Clickeá Buscar. Es Jonathan Rauch, un cirujano de la marina. Clickeá Salir para salir de computadora. Cuando te piden la autorización de una videoconferencia, clickeá Conectar. Hablá con Byers, Frohike, and Langly, los llaneros solitarios. Haceles todas las preguntas. Después de que se desconectan, usá tu APD para abrir un mail de B/9 Force 10. Clickeá en el clip que titila para bajar las coordenadas del GPS de Alaska. Usá tu APD para viajar a la casa de Rauch en Alaska.

DIA SEIS

RAUCH'S HOUSE

Alguien en un Jeep sale de la casa. Avanzá 2 pantallas de delante hacia la entrada. Girá a la izquierda, avanzá una pantalla para delante y girá a la derecha hacia la puerta y entrá.

INTERIOR DE LA CASA

Girá a la derecha, después avanzá para delante, girá la izquierda, avanzá para delante, girá otra vez a la izquierda, y una vez para arriba hacia el loft. Girá a la izquierda para ver a Rauch en el piso y tratá de hablar con él. Mirá la cuerda, colgando del techo cerca del escritorio para un acercamiento. Clickeá en la soga para que baje la escalera. Avanzá una pantalla hacia le ático.

ATICO

Encontrás a Mulder, desatalo. Hablá con él y hacele todas las preguntas. Cuando tu teléfono celular suene, atendé la llamada de Scully. Después de que Mulder habla con Scully, dos agentes del ANS llegan al exterior. Girá a la derecha, mirá para abajo, avanzá una pantalla, girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la derecha, y avanzá una pantalla más para bajar las escaleras. Este es un buen momento para salvar su juego. Preparate para algo de acción. Leé con cuidado lo siguiente para disparar o correr y esconderce (es más fácil

correr hacia los bosques y esconderce).

ENTRADA

Andá a la esquina de la entrada cerca de los autos. Los agentes te dicen que tu investigación ha concluido.



PARA MATAR A LOS AGENTES

No te muevas para delante! Clickeá en tu pistola y rápidamente disparale a cada a agente. Clickeá en tu auto a la izquieda, y automáticamente viajás a un establecimiento secreto en Alaska.

PARA CORRER Y ESCONDERCE

No te muevas para delante! Girá a la derecha. Move el puntero, para obtener el ícono de acción y clickeá para correr a los bosques.

BOSQUES

Girá a la derecha, avanzá 2 pantallas para delante y clickeá en el agujero que está bajo el tronco para esconderte. Después de que los agentes se vayan en otra dirección, automáticamente te vas a tu auto.

BASE SECRETA: Alaska

ENTRADA DE LA BASE/PASILLO PRINCIPAL

Desenfundá tu pistola cuando entrás a la base y estate atento. Desde la entrada donde te encontrás con Scully. ¡Salvá el Juego! Avanzá una pantalla hacia la habitación siguiente para ver a Scully otra vez. Avanzá una pantalla a través de la puerta hacia el pasillo principal. Girá a la izquierda y avanzá 2 pantallas mientras estés cerca de la pared de la mano derecha.



Girá a la izquieda para ver un soldado quemado más allá de la puerta. Asegurate de que tengas la pistola desenfundada, la vas a necesitar pronto. Avanzá una pantalla y girá a la derecha para entrar a la habitación de Lockers y ver a Mulder. NO DISPARES pero tené el arma desenfundada. Después de que Mulder le pide ayuda a Scully, seleccioná de todas las opciones, "Scully, Corré"! Automáticamente girás y corrés a través de la puerta hacia la Sala de Almacenamiento.

SALA DE ALMACENAMIENTO

Asegurate de que tengas el arma desenfundada. Girá a la derecha y rápidamente matá al soldado. Después de haber matado al soldado, volvé a la sala de lockers.

SALA DE LOCKERS

Hay un montón de cadáveres tirados por toda la habitación. Andá hacia la puerta en la parte superior derecha. Mirando a la pared, girá a la izquierda, avanzá una pantalla, y girá a la derecha para entrar en la sala de containers (hay un montón de containers altos y oscuros).

SALA DE CONTAINERS

Scully te comenta sobre el comportamiento de Mulder. Salí de la sala, girá a la izquierda, y avanzá 2 pantallas para delante. Estás enfrente de la puerta de la sala central de controles. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la izquierda, después avanzá 4 pantallas para delante bajando por el corredor principal, quedandote a la izquierda y llendo alrededor de la sala de controles.

AREA DE LA CAMARA DE AISLACION

Una pequeña, Cámara de Aislación vidriada está en el centro de esta gran habitación. Avanzá 4 pantallas hacia delante por el lado izquierdo de la sala de aislación, avanzá otra pantalla hacia delante a través de la puerta abierta.

SALA DE CONTROL DE LA CAMARA DE AISLACION

Escuchá atentamente al plan de la Agente Scully. Mira el panel de control que está a su derecha. Mirá el panel de la izquierda para un acercamiento. Tirá de la perilla verde para encender la Cámara de Aislación. Retrocedé y girá a la izquieda, avanzá una pantalla y salí de la sala de control.

AREA DE LA CAMARA DE AISLACION

Girá a la izquieda, avanzá una pantalla hacia la puerta más cercana de la Cámara de Aislación. Apretá el botón rojo, a la derecha de la puerta, para abrir la puerta. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la izquierda, avanzá 2 pantallas, girá a la izquierda, avanzá una pantalla, y girá a la izquierda para llegar a la otra puerta. Apretá el botón rojo que abre esa puerta también (ambas puertas tienen que estar abiertas). Girá 2 veces a la derecha y avanzá 7 pantallas para delente (a través de la puerta y hacia la pequeña luz) bajando por el corredor principal, quedándote cerca de la sala central de control a tu derecha. Girá a la derecha, y avanzá una pantalla para entrar a la sala de control central (sala con todos los monitores rotos.)

SALA DE CONTROL CENTRAL

Después de entrar a la sala, avanzá una pantalla y girá a la izquierda para ver el botón de control de la Compuerta Sellada etiquetado como "Life Support Systems: Entry". Presioná el botón. Esto abre la puerta de seguridad hacia la Compuerta Sellada que protege la nave alienígena. Desde el botón que presionaste, girá a la izquierda, avanzá 2 pantallas para delante para volver al corredor principal. En el corredor principal, girá a la izquierda, avanzá una pantalla para delante, girá a la izquieda y después avanzá 8 pantallas para delante (quedándote cerca de la sala de control central a tu izquierda) todo el camino pasando el lado izquierdo de la pequeña Cámara de Aislación. Gira a la izquierda, y avanzá una pantalla para entrar por la (ahora abierta) puerta de seguridad.

CAMARA DE ALMACENAMIENTO: Compuerta Sellada

Cuando Scully te pregunta en qué dirección te gustaría girá a la derecha. Sacá tu arma y GRABA EL JUEGO. Avanzá 2 pantallas para detalnte y rápido disparale al guardia de la derecha. Rápido agarrá la llave del slot. Rápido girá a la izquierda, avanzá 4 pantallas para delante hacia la Cámara de Aislación. Avanzá 2 pantallas para delante a través de la cámara, girá 2 veces a la derecha y presioná el botón rojo para cerrar las puertas. Tan pronto como puedas clickeá en tu estilete. Clickeá el estilete en Scully (Ella tiene los honores).

DIA SIETE

Mirá el Final. ✕

GRIM FANDANGO

La solución completa de esta espectacular aventura de LucasArts

■ *Por Máximo Frias y Gastón Enrichetti*

Año Uno

• El envenenamiento

El juego comienza en la oficina de Manny, donde acaba de recibir un mensaje. Andá al tubo de mensajes y usalo para leer el mensaje. Andá al ascensor del garage (es la puerta que está a la izquierda del frente de Eva, la secretaria) y bajá al garage, justo para ver al último auto que se va. Corré a la esquina del garage y golpea la puerta, te va a abrir Glottis. Después en la conversación elegí lo siguiente: " Tu un conductor" , " Me llamo Calavera. Manny Calavera", "Parece que necesito un conductor nuevo", "¿Quieres ser el sustituto de mi conductor?", "Venga, Glottis. Necesito que seas mi conductor", " Tu no eres muy grande. Los coches son demasiados pequeños". Te dan una orden de trabajo, así que volvé al ascensor. Si lo usás con Eva ella va a tratar de que Don lo firme, pero el no querrá. Baja al lobby y salí por la puerta principal.



Andá hacia el costado del edificio y trepá por la soga de corbatas. Andá hacia la ventana abierta de la oficina de Don. Usá su computadora y cambiá la respuesta del intercomunicador a "¡Eva, por Dios! Firmalo tu ¿Vale? ¡Estoy ocupado!". Salí por la ventana y bajá por la soga de corbatas. Volvé al edificio y subí a donde esta Eva. Usá la orden de trabajo con ella y ella va a hacer las modificaciones.

Una ves que llegaste a la tierra de los vivos, usá tu guadaña en el paquete que se mueve. Aparece otra animación y volverás al pasillo de la oficina.

• Consiguiendo un mejor cliente

Andá a tu oficina y agarrá las cartas que están sobre la mesa. Andá hacia el escritorio de Eva y usá las cartas en su perforador de tarjetas. Bajá al lobby, en donde serás acosado por un demonio quejándose sobre el sistema de tubos. Andá a la calle y visitá al payaso que está en el festival. En la conversación decile lo siguiente: "¿Practicando qué?", "Retuérceme uno de esos ¿Vale amigo?", "Seguro que no puedes hacer un gato", "Un gusano muerto", el payaso te da un globo desinflado. Hablale nuevamente al payaso: "Mi niño quiere otro globo con forma de animal", "¿Tienes más gusanos muertos ahí detrás?", con eso el payaso te dará otro globo. Volvé al edificio. Apenas entrás, girá a la derecha, entrá a la sala de empaquetamiento y usá uno de los globos en la manguera roja y otro en la manguera azul. Volvé a tu oficina. Usá cada uno de los



globos en el tubo de mensajes. Volvé al lobby y andá a la sala de comunicaciones (sala opuesta a la sala de empaquetamiento). Agarrá el matafuegos que está junto a la puerta, acercate a la puerta de la maquinaria. Girá el pestillo que está en la puerta abierta de la maquinaria. Hablá con el demonio y pregutá: "¿Quién haría algo tan terrible?", "Bueno, me piro". Salí del cuarto y volvé a entrar. Abrí la puerta de metal de la maquinaria y usá la carta de póker perforada en el tubo rojo. Ahora tenés una nueva clienta. Desafortunadamente no podés hacer mucho por ella. Decile lo siguiente: "Perdona, pero tengo que desenredar este lío". Andá a la



oficina de Don.

• La revolución

Estás atrapado en la oficina de Glottis, tocá la puerta y decí: "Estoy pensando en salir y ajustarte las cuentas. Nada más.", "El DDM juega sucio y yo quiero demostrarlo", "¡Voy a hacer volar la tapa de este sitio!". Sos llevado a los cuarteles de la AAP, donde deberás hablar con Salvador y decir: "Vale, pues si. ¿Qué es lo que tengo que hacer?", "¿Quieres que yo sea tu mensajero?", "Ya



voy". Volvé al payaso de la feria y decile: "Mi niño quiere otro globo con forma de animal", "Vale, un gato". Agarrá algo de pan de la carpa que está al lado del payaso. Andá al techo del edificio usando la soga de corbatas. Una vez en la corniza entrá por la ventana a la oficina de Domino. Andá a su puchingbag y golpealo tres veces. Agarrá el protector bucal que se cae. Andá a su escritorio, abrí el cajón y agarrá el coral que está adentro. Salí por la ventana y agarrá el extremo más corto de la soga de corbatas y atalo al coral que tenés en tu inventario y lanzalo. Con esto podrás llegar al tejado. Una vez en el tejado usá el globo de gato en la ventilación que se encuentra en el medio del techo, y a continuación usá el pan para hecharle migas encima. Andá hacia el nido y agarrá los huevos. Volvé al callejón. Entrá al garage y entrá a la oficina de Glottis. Usá el protector bucal con la pasta que sale de una especie de cafetera. Usá el protector bucal para marcar tus dientes en él. Volvé al callejón y usá el ojo azul que está en la pared. Entregale los huevos a Salvador y el protector bucal con



tus huellas dentales a Eva.

• El Corazón de Glottis

Camina a la pantalla siguiente para hablar con Glottis, el cual se va a arrancar su corazón y lo va a arrojar lejos. Andá a bosque que está detrás de él. Agarrá un hueso de la pila y usalo en la telaraña. Después usá tu guadaña en la telaraña. Volvé a donde estaba Glottis, agarrá el corazón y usalo en él.

• El Tuétano

Manejá hacia la derecha de la pantalla hacia una extraña máquina. Andá a la carretilla y usala moviéndola hacia delante y atrás a través de las mangueras. Cada una de las cuatro mangueras controlá una bomba del extractor. Sicronizá las dos bombas de cada lado del dispositivo para que se tambalee lo más posible. Pero eso no es suficiente, así que apaga el dispositivo y Glottis va a subir para tratar de desbalancearla más, cuando el este arriba, encendela nuevamente.

• ¿Cuál es el camino para Rubacaba?

Bajá del auto y andá hacia el letrero.



Agarralo y llevalo hacia el noroeste. En cualquier lado que plantes el cartel va a marcar una nueva dirección. Agarralo y plantalo nuevamente, y así hasta que marque hacia el piso y se abra un túnel.

Entrá a la cueva, andá hacia el cartel y usalo para agarrar una llave. Sali y andá al claro.

• Castores ocupados

Subite al auto y andá hacia las rocas del noreste. Andá a la puerta y abrila (te van a perseguir unos castores). Volvé a la puerta y agarrá tres huesos del puente. Andá hacia la izquierda y un castor se va a sentar sobre una piedra que está encima de tu cabeza. Tirá un hueso hacia el río de alquitrán. Rápido agarrá tu matafuego y cuando el castor salte a buscar el hueso matalo usando el matafuego (mantené apretado Enter y mové izquierda o derecha para apuntar). Repetilo dos veces más hasta que los castores hallan sido extinguidos. No te preocupes si errás, el puente está lleno de huesos.

Volvé a la puerta, usá la llave en el cerrojo y abrila.

• Bienvenido a Rubacaba

Andá al restaurante, hablá con Celso y



decile: "¿Qué estás haciendo aquí?", "Debes quererla mucho Celso", "¿Cómo sabes que tu mujer no te ha adelantado?", "Yo te ayudaré a encontrar a tu mujer. ¿Cómo era?", "Bien, mejor que me vaya a ver cómo les va a mis otros clientes". Bajá por las escaleras, girá a la izquierda hacia la niebla. Después que te rescaten bajá las escaleras y hablá con Velasco. Decí lo siguiente: "Por mi no dejeis de hablar". Usá la foto con Velasco y decí: "¿Cómo sabes que salió navegando de aquí? ¡No me lo creo!", "Por mi no dejeis de hablar". Andá de vuelta al restaurante y usá el registro del puerto con Celso.

Año Dos

• El S.S.Lambada

Primero agarrá la carta de Salvador que está encima de la mesa. Bajá las escaleras y sali del café. Lupe te va querer contar sobre su nuevo sistema pero decile "Bueno, volvé



al trabajo". Salí por la izquierda y bajá por las escaleras para hablar con Meche.

Después de la escena animada, hablá con Velasco y decile lo siguiente: "Vale, listo para zarpar" , "¡Yo trabajaré!", "Vale, si consigo herramientas para Glottis, ¿Podremos embarcar?", "¿Quién es ese que todavía no ha embarcado?", "¿Y qué pasa si no aparece Naranja? ¿Podría ocupar yo su puesto?", "Entonces, a ver si entiendo...", "Será mejor que termine de empaquetar.".



• Uniéndose al Sindicato

Abandona el muelle por la izquierda y llegarás a una plaza donde salen cuatro caminos. Andá por el de más al norte, el que te conducirá hasta el Ataúd Azul, un bar de la competencia. Tomá el ascensor de la izquierda. Subí por la escalera de la izquierda del ascensor, y después seguí la flecha para llegar hasta tu café.

Entrá, andá al bar y agarrá una botella dorada. Andá a la sala de ruletas y hablá con Charlie que está sentado en una mesa. Decile lo siguiente: "Vale. ¿Y que estás haciendo aquí?", "¿Cómo imprimiste resguardos de apuestas falsos?", "¿Qué más puedes falsificar?", "¿Puedes hacer carnets del sindicato?". Andá al bar y usá el pase VIP en Glottis. Volvé a la plaza de los cuatro caminos y tomá el que está más al sur. Mové la palanca para activar el puente. Cruza el puente y llegarás al felinodromo. Seguí derecho y encontrarás una habitación, en donde verás una estatua de un gato, seguí derecho, girá a la derecha y a la izquierda de Manni encontrarás un abre latas. Volvé a las escaleras y subí por las escaleras de la izquierda. Una vez que estés en el segundo piso metete en el pasillo que está al lado de la ventana y subí por el ascensor. Entrá a la cocina y agarrá el calienta pavos. Esperar. Cuando entra el mozo cerrale las puertas y usá la guadaña para trabarlas. Después de que Glottis se acaba el vino, subí por la escalera que está al lado del armario y usá el abre latas con el barril de vino. Metete adentro. Una vez en el sótano subite al autoelevador y manejalo hasta el ascensor. Bajate del autoelevador y apretá el botón del ascensor para subir. Rápido subite nuevamente al autoelevador y movete para adelante para trabar la puerta del ascensor con las palas del autoelevador. Una vez trabado el ascensor, bajate del autoelevador y accioná la palanca que se encuentra a la izquierda del autoelevador. Metete por la puerta "escondida" caminá hasta el final del pasillo y agarrá el maletín. Esto te dará la tarjeta del Sindicato.



• El marinero Naranja

Dirigite al bar Ataúd Azul, entrá y andá hasta el fondo del bar. Después de encontrarte con Lola y Olivia decile: "Pues, nos vemos después, nena". Andá a la cocina y usá calienta-pavos en la pileta de lavar platos. Salí del bar ataúd Azul y volvé a la plaza donde se encuentran los cuatro caminos. Agarrá el camino de más al sur, girá a la derecha, avanzá hasta el final de la pantalla, bajá la escalera y entrá al negocio de Toto. Andá al fondo del negocio, abrí la puerta de la heladera y el freezer para distraerlos. Mientras los dos están distraídos usá el calienta-pavos con la botella que está sobre la mesa. Una vez que el marinero Naranja se desmaye, registralo para sacarle la chapa de identificación. Volvé al Felinodromo y dirigite hacia la sección de seguridad del Zeppelin. Tomate un trago del licor de la botella dorada que tenés en tu inventario y hacé sonar el detector de metales. Cuando estés solo con Carla decí cualquier cosa que se refiera al detector de metales y después responde Si. Bajá hasta donde encontraste el abridor de latas y usa la guadaña para localizar el detector de metales. Volvé al ascensor que estaba al lado del bar Ataúd Azul, una vez arriba bajá por la escalera y entrá a la puerta de la izquierda para llegar a la morgue. Poné la chapa de identificación de Naranja en uno de los cadáveres y después entregale el detector de metales al forense para que le reporte al capitán que Naranja ha muerto y que no contará con él en la tripulacián.



• Las herramientas de Glottis

Andá al bar Ataúd Azul y dirigite a la mesa donde están los tres revolucionarios. Mostrale la carta de Salvador Limones y agarrá el libro que está sobre la mesa. Llevóselo a las abejas del puerto. Andá al salón VIP del felinodromo. Habla con Nick y decí lo siguiente: "Nick, necesito un abogado", "Un amigo mío está en la trena", "Un abogado excelente", "Lo mejor de lo mejor es bastante para mi", "Tu, Nick". Hablá con el devuelta y decile: "Virago, DE VERDAD que necesito un abogado", "Podría hablarle a Max de ti y de Olivia". Nick se va y se olvida su caja de cigarrillos. Andá a la zona de seguridad del Zeppelin y dale la caja de cigarrillos a Carla. Cuando te pregunte qué es, decí lo siguiente: "No sé lo encontré debajo de tu escritorio", "Si". Andá al faro y usá la llave para abrir la puerta. Llevale la tarjeta que encontraste a Lupe que está en el Calabera Café. Registrá la chaqueta que te da Lupe y encontrarás una nota. Llévasela a Toto que está en el negocio de tatuajes y te dará algo a cambio. Andá al Felinodromo, subí las escaleras, imprimí un ticket con los siguientes datos: semana2, martes, carrera6, (semana2 puede ser encontrado mirando la placa de la estatua del gato, carrera6 puede ser encontrado mirando la foto que te dio Toto y el día de la semana es una chance del 1 al 7) y entregáselo al tipo de la ventanilla izquierda, este te dará una foto a cambio. Andá a ver al abogado en el salón VIP y dale la foto.

• Apostando a la granja

Andá al Calavera Café y subí a tu oficina. Usá el escritorio para que aparezca el sis-

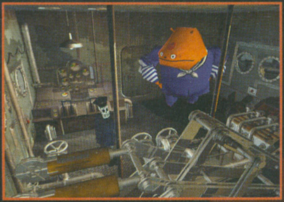


tema de ruleta. Cuando la luz roja esté más a la derecha apretá el imán.

Año tres

Aduana

Entrá al barco y baja por la escalera, te rescatará Glottis. Apretá el botón rojo que está a la derecha de la pantalla para subir el ancla de estribor. Una vez que la subiste usá



el panel de control que se encuentra a la izquierda para mover el barco hacia la izquierda. Bajá el ancla estribor presionando el botón que está a la derecha de la pantalla, corré nuevamente el barco hacia la derecha, bajá el ancla de babor, presionando el botón rojo que está a la izquierda de la pantalla. Subila nuevamente y se van a enganchar las dos anclas. Usa la guadaña por el ojo de buey para enganchar las anclas en el ojo de buey de babor. Presioná el botón rojo de la derecha para subir el ancla de estribor y esto hará que se parta el barco a la mitad. Andá al panel de control y arrancá el barco en reversa.

Bajo el mar

Caminá hacia el fondo de la luz y aparecerá Chepito, decile: "Bueno, no quiero romperte el ritmo así que". El va a caminar cerca de ti, agarrale la luz de la cabeza y girá hacia donde esta Glottis, el cual agarrará a Chatito por vos. Una vez en la perla, caminá por el risco hasta que te encuentres con una piedra pegajosa. Caminá alrededor de la piedra en contra de las agujas del reloj y Chepito va a quedar atrapado.



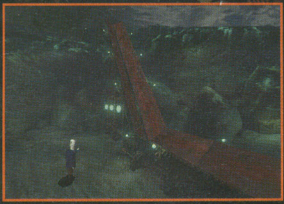
El fin del mundo

Caminá hacia el ascensor. Una vez arriba caminá hacia el fondo a la derecha.

Apareces al lado de una jaula con dos chicos, acercate y decile lo siguiente: "¿Por qué quieres morderme?", "¿Qué estais haciendo en esta jaula?", "Escuchad, niños. Estoy aquí para ayudaros", "Estoy aquí para ayudaros a salir de esta jaula", "Mis manos no son demasiado grandes para ser bombillas", "Sólo porque no tengo ninguna de esas herramientitas, eso es.", "Muy bien, volvamos al trabajo". Agarrá el martillo y volvé a la oficina de Merche. Mové el cenicero justo en el momento en que ella va a tirar las cenizas. Agarrá las medias del tacho de basura. Andá al ascensor por donde subiste y bajá. Avanzá hacia delante y girá a la izquierda. Dale el martillo a Chepito y a cambio te dará un súper taladro destrozado. Luego dale las medias y el te dará a cambio una pistola. Volvé a la pantalla donde se encuentra el ascensor y avanzá hacia la derecha.

El barco

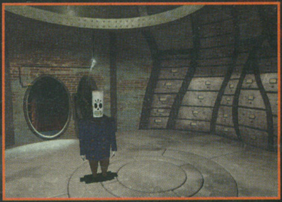
Mové la palanca para cambiar el rumbo



de la correntada de agua. Subí a la cinta y trepá hacia la superficie donde encontrarás una grúa. Subite a la grúa, movela todo lo que puedas hacia la izquierda y bajá la pala. Bajá a la playa y usá el taladro en la pala. Volvé a la grúa, mové hacia la izquierda todo lo que puedas y bajá la cadena, ésta se deposita sobre la cinta transportadora. Bajá y mové la palanca de la cinta transportadora dos veces para que la cadena se enganche en el ancla. Subí a la grúa, bajá la cadena sobre los engranajes y subila.

Rescatando a Merche

Andá a ver a Merche y entregale la pistola. Salí de la oficina de Domino y usá el taladro en la puerta con la rueda giratoria, con esto vas a poder ver la cerradura.



Empezá a girar la rueda hasta que los cuatro cerrojos estén alineados dejando una rendija de luz entre estos la pared. Introducí la guadaña para trabar la cerradura, y luego mové la palanca que está a la izquierda de la rueda. Entrá y cerrá la puerta. Usá la guadaña sobre los cables. Andá a la habitación secreta y usá la guadaña en los tubos de agua que están arriba tuyo. Cerrá el grifo que está en una tubería y observá por donde se va el agua. Andá a la habitación contigua, agarrá el hacha y soltala sobre la baldosa por donde se fue el agua, esto te dará una ruta de escape.

La caida de Domino

Domino vendrá a buscarte en un barco y lo confrontarás en una lucha. Sacá tu guadaña pero no la uses para luchar contra Domino. Usala contra el ojo del pulpo.

Año cuatro

Salvando a Glottis

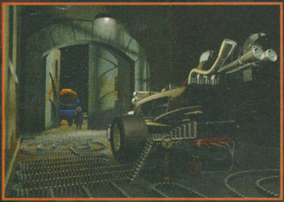
Bajá las escaleras hasta el ataúd y abrilo. Subí devuelta las escaleras. Bajá nuevamente las escaleras hasta la habitación que está debajo de las vías, hablá con Glottis y decile: "¿Qué puedo darte? ¿Te ayudaría algo?", "¿No podemos construir un nuevo deportivo?". Bajá a la cocina, abrí los cajones y agarrá un trapo. Usá el trapo con los barriles de combustible que están cerca de la puerta de la cocina. Usá el trapo húmedo en la tostadora.





Rescatando el furgón fúnebre

Andá a los muelles y hablá con Velasco. Cuando él se vaya agarrá la botella y andá al bar Ataúd Azul. Andá a la cocina y usá la botella en el barril. Dale la botella a Glottis.



Hablá con Glottis para que vomite sobre las fichas de domino. Andá al negocio de Toto, abrí su armario de medicinas y agarrá el nitrógeno líquido. Usá el nitrógeno en el vomito. Usá la bomba para irte de Rubacaba.

Consiguiendo un traje

Agarrá el brazo del soldado muerto. Hablá con Merche y salí del escondite. Subí por las escaleras hasta llegar al back stage del casino. Agarrá la jarra de café y subí por



la escalera que está detrás de los tipos maquillados. Una vez arriba, tirá el café encima de los tipos maquillados. Bajá por la escalera y dejá la jarra donde estaba, andá a la sala de maquillajes para agarrar un disfraz. Subí por la escalera y usá el brazo en la trituradora de hielo. Activala y guardate el triturador portátil de hielo. Bajá por la escalera y entrá al casino. Hablá dos veces con el hombre de abrigo que está en las máquinas tragamonedas. Hablá dos veces con Merche y usá la sábana en Charlie. Hablá rápidamente con el hombre de abrigo. Andá al baño y ya tenés tu disfraz.

Consiguiendo un arma

Volvé a los cuarteles de la AAP y agarrá la foto del tacho de basura. Usá la nota de Hector en la paloma y después usá la foto. Salí de los cuarteles generales y andá al hall donde conseguirás en control remoto. Andá detrás del furgón fúnebre hacia las alcantarillas y entrá al túnel. Usa el triturador en el túnel para saber hacia dónde se fue el Florista. Una vez dentro del túnel usá el control remoto para activar la suspensión y subir a una cornisa. Una vez que el cocodrilo te vea usá el control remoto para balar la suspensión y atrapar al cocodrilo. Bajá la escalera, andá hacia el escondite del florista. Entrá y usá la guadaña en la bola adhesiva que está arriba de la puerta. Salí y volvé a entrar.

Reunión con Hector

Volvé al casino y hablá con el demonio que está en el la puerta del ascensor. El te hace una pregunta y la respuesta es el último número que aparece en la grilla de arriba. Una vez arriba hablá con Celso y decile lo siguiente: "Ahora trabajo para Hector. Me envió para responder a tus preguntas.", "La pregunta es, ¿No crees que te lo mereces?", "¿Para qué estás ahorrando tu dinero? ¿Para un día lluvioso?, "Bien, basta ya de hablar de vosotros, dejadme que os cuente mis problemas", "¡Acabo de regresar de las peores vacaciones de mi vida!"



Chica de la suerte

Subí a la azotea . Caminá hasta el borde y usá el triturador sobre la viga, después usá el bote de municiones. Subí por la escalera.

La pelea final

Andá hacia el vivero y entrá. Hechate el nitrógeno líquido en la flor. Andá al auto y



mirá el asiento trasero. Hablá con Salvador. Andá al maletín y agarrá la guadaña que estaba adentro. Agarrá el ticket. Este te guiará hacia donde está Salvador. Desenterrá el cuerpo y agarrá la llave del baúl del auto. Andá al auto y abrí el baúl.



Andá al deposito de agua y usá la pistola. Subí al vivero para ver la escena final.





ACCION / ARCADES

Half-Life

Ejecutá el juego usando: hl.exe -console. Tené en cuenta que el comando /GIVE sólo funciona comenzando el juego con hl.exe -dev -console y el Modo Dios y el truco para cambiar de mapas únicamente funciona con el parámetro -console.

Este comando te dará acceso a la consola usando la tecla "~" (arriba de TAB), justo como en el Quake II. Entrá a la consola y escribí: sv_cheats 1. Esto habilitará las siguientes opciones:

IMPULSE 101 - Todas las armas y municiones.
/GOD - Modo Dios.
/NOCLIP - Atravesar las paredes / Volar.
/MAP xxxx - Ir al mapa xxxx. Esta es la lista de mapas:

Mapas para un solo jugador:

c0a0 ; c0a0a ; c0a0b ; c0a0c ; c0a0d



c0a0e ; c1a0 ; c1a0a ; c1a0b ; c1a0c c1a0d ; c1a0e ; c1a1 ; c1a1a ; c1a1b c1a1c ; c1a1d ; c1a1f ; c1a2 ; c1a2a c1a2b ; c1a2c ; c1a2d ; c1a3 ; c1a3a c1a3b ; c1a3c ; c1a3d ; c1a4 ; c1a4b c1a4d ; c1a4e ; c1a4f ; c1a4g ; c1a4i c1a4j ; c1a4k ; c2a1 ; c2a1a ; c2a1b c2a2 ; c2a2a ; c2a2b1 ; c2a2b2 ; c2a2c c2a2d ; c2a2e ; c2a2f ; c2a2g ; c2a2h c2a3 ; c2a3a ; c2a3b ; c2a3c ; c2a3d c2a3e ; c2a4 ; c2a4a ; c2a4b ; c2a4c c2a4d ; c2a4e ; c2a4f ; c2a4g ; c2a5 c2a5a ; c2a5b ; c2a5c ; c2a5d ; c2a5e c2a5f ; c2a5g ; c2a5w ; c2a5x ; c3a1 c3a1a ; c3a1b ; c3a2 ; c3a2a ; c3a2b c3a2c ; c3a2d ; c3a2e ; c3a2f ; c4a1 c4a1a ; c4a1b ; c4a1c ; c4a1d ; c4a1e c4a1f ; c4a2 ; c4a2a ; c4a2b ; c4a3 c5a1

Mapas para juego Multiplayer / Deathmatch:

boot_camp ; bounce ; datacore lambda_bunker ; snark_pit stalkyard ; subtransit ; undertow

Mapas en modo Hazard Course:

t0a0 ; t0a0a ; t0a0b ; t0a0b1 t0a0b2 ; t0a0c ; t0a0d

Parámetros para el comando /GIVE:

/GIVE xxxx - Nos otorga el objeto xxxx. Estos son los disponibles:



item_airtank ; item_antidote ; item_battery
item_healthkit ; item_longjump ; item_security
item_sodacan ; item_suit
ammo_357 ; ammo_9mmAR ; ammo_9mmbox
ammo_9mmclip ; ammo_ARgrenades ; ammo_buckshot



ammo_crossbow ; ammo_egonclip ; ammo_gaussclip
ammo_glockclip ; ammo_mp5clip ; ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357 ; weapon_9mmAR ; weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow ; weapon_crowbar ; weapon_egon
weapon_gauss ; weapon_glock ; weapon_handgrenade
weapon_hornetgun ; weapon_mp5 ; weapon_python
weapon_rpg ; weapon_satchel ; weapon_shotgun
weapon_snark ; weapon_tripmine ; weapon_quantumdestabilizer



Have a N.I.C.E. Day 2

Escribí estos códigos en el menú del juego o durante el mismo, poniendolo primeramente en Pausa:

MACHTHREE - Un nuevo coche que corre a 600 Kph
IMPACT - Munición ilimitada en Deathmatch
OVERKILL - Modo de armas en campeonato
ALLOFF - Desactivar trucos

Escribí en modo Pausa: **BUGGYBOY**. En este modo podrá usar estos códigos:

A - Piloto automático
F - Muestra los cuadros por segundo
G - Cambiar de coche
I - Información sobre el sistema
P - Tomar foto del juego



ACCION / ARCADES

Blood 2





Presiona la tecla T para hablar y teclea

MPGOD - Godmode
MPKFA - Todo a full
MPHEALTH - Energía
MPAMMO - Municiones
MPARMOR - Armadura
MPCLIP - Atravesar paredes
MPPOS - Ver posición si/no
MPCAMERA - Ajustar ángulo de la cámara
MPLIGHTSCAPE - Ajustar Light Scape si/no

Tomb Raider 3

Para sortear los obstáculos de la aventura más difícil de Lara hasta el momento, nada mejor que estos simples trucos:

Para pasar de nivel:

- Sacar las pistolas
- Atrás un paso
- Adelante un paso
- Agacharse y Pararse
- Rotar 3 vueltas
- Saltar hacia adelante

Todas las armas:

- Sacar las pistolas
- Atrás un paso
- Adelante un paso
- Agacharse y pararse
- Rotar 3 vueltas
- Saltar hacia atrás



Test Drive 5

Entra al primer menú de opciones y escribí respetando los espacios (Usando la barra espaciadora):

cup of choice - Acceso a todas las carreras
that takes me back - Activa el modo reverso
i have the key - Todos los coches y pistas



Estos códigos deben ser escritos en la tabla de High Score (Asegúrate de activar "**Checkpoints**" en las opciones):

knacked - Correr pistas en modo reverso
whoooosh - Nitros (presiona la bocina mientras corres)
mjcim.rc - Coches pequeños
ausage - Coches extra

Nota: Acordate de salvar el juego para no tener que ingresar todo los códigos de vuelta.

Heretic 2

Ingresa a la consola con ~ y tipea:

playbetter - Modo Dios Si/No
twoweeks - Power-up Si/No
meatwagon - Mata a todos los enemigos (Menos a los Enemigos Finales)
victor - Mata a todos los enemigos, incluyendo a los finales.
angermonsters - Enojar a los monstruos
crazymonsters - Monstruos locos
kiwi - Atravesar paredes Si/No
showcoords - Mostrar coordenadas
weapprev - Seleccionar arma anterior
weapnext - Seleccionar siguiente arma
Use spawn <item> para obtener el objeto deseado:
item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defense_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport
item_health_full
item_health_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half
item_puzzle_canyonkey
item_puzzle_cloudkey
item_puzzle_cog
item_puzzle_crystal
item_puzzle_dungeonkey
item_puzzle_highpriestesskey
item_puzzle_highpriestesssymbol
item_puzzle_hive2amulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2spear
item_puzzle_minecartwheel
item_puzzle_ore
item_puzzle_plazacontainer
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontainer
item_puzzle_tavernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_townkey

ACCION / ARCADES

SiN

Presiona "~" para entrar a la consola y escribí

/health 999 - 999 de Salud
/wuss - Todas las Armas
/superfuzz - Modo Dios
/nocollision - Atravesar paredes
/wallflower - No target
/spawn magnum - Magnum
/spawn shotgun - Shotgun
/spawn assaultrifle - Assaultrifle
/spawn rocketlauncher - Rocketlauncher
/spawn sniperrifle - Sniperrifle
/spawn heligun - Heligun
/spawn reactiveshields - ReactiveShield



/spawn rockets - Cohetes
/spawn coin - monedas
/spawn health - Pack de energía
/spawn cookies - Pack de galletitas
/spawn lensflare - Hace un efecto de luz

Tipea lo siguiente para obtener dos armas secretas:
Anda a la consola (~) y tipea:
"Give Thrallgun" y asignala a una tecla de fácil acceso de la siguiente manera: Bind M "use thrallgun" (tiene dos modos de fuego).

Todos estos ítems se consiguen con /spawn <item> :
ChainGun - Ametralladora
BlueCard - Tarjeta Azul
OrangeCard - Tarjeta Naranja
YellowCard - Tarjeta Amarilla
GreenCard - Tarjeta Verde
IdentCard - Tarjeta de Identificación
KeyRing - Pequeña llave
MoneyBag - Bolso del robo al banco
Dollar - Moneda
Evidence - Papeles con evidencia
Decoder - Decodificador
PulsePart1 - Primera parte del Cañón de Pulsos
PulsePart2 - Segunda parte del Cañón de Pulsos
PulsePart3 - Tercera parte del Cañón de Pulsos. Completa el arma para poder usarla
Chemsuit - Traje protector
Blueprints - Planos del sitio en construcción
U4 sample - Muestra de la planta química
Silencer - Silenciador para la pistola común

Colin McRae Rally

Estos son los códigos para ser un super campeón (de los truchos):

LOTTOWIN - Coches extras
BEEFCAKE - Toyota Celica GT4
HIPPO - Coche extra
GIANTLEAP - Modo con poca gravedad
BORROWERS - Modo Micro Machines
TURNBACK - Giro con las ruedas traseras
ONTHEWALL - Refleja todo (curvas, interior del coche, escena-rios...)
DELOREAN - Modo Hovercraft
QUARRYVILLE - Circuitos secretos
INTHECLOUDS - Circuitos secretos
TROLLEYPARK - Circuitos secretos
WILDAYWORLD - Circuitos secretos
DARKSIDE - Conducir de noche
BACKAGAIN - Conducir al revés
FREEWAY - Permite todos los circuitos
WHITEOUT - Corre con niebla
PRESSFAST - Más aceleración
ROCKETMAN - Turbo
BIGGUNS - Dobla la potencia
ALIENGOO - Coche de gelatina
ALLWHEELS - Giro especial (4x4)



SHOGO: Mobile Armor Division

Presiona la tecla T para hablar y escribí:

MPGOD - Godmode
MPKFA - Todo a full
MPHEALTH - Energía
MPAMMO - Municiones
MPARMOR - Armadura
MPCLIP - Atravesar paredes



ESTRATEGICOS

Populous : The Beginning

Presiona **TAB** y **F11** al mismo tiempo para entrar al modo Ingresar Texto. Escribí byrne para activar el modo de trucos. Durante el juego presiona:

Tab y F3 - Todos los hechizos
Tab y F4 - Todos los edificaciones
Tab y F5 - Full Mana



Caesar III

Presiona el botón derecho del mouse por un buen rato cuando tenga menos de 5.000 denarios. Presione ALT-K, y luego presioná los siguiente:



ALT-C - Más dinero
ALT-V - Victoria instantánea

Age of Empires: Rise of Rome

Tipea estos códigos en el espacio para hablar:

King arthur - Convierte a los pájaros en dragones (999 HP)
pow big mamma - Crea nueva unidad: BabyPrez (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)
covert this! - Nueva unidad de clérigo, San Francisco, que mata a sus enemigos con rayos (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)
stormbilly - Crea un robot ("Zug 209") (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)

Cyberstorm 2: Corporate Wars

Lo primero que deberemos hacer es ingresar los trucos para este juego de estrategia que se puede jugar tanto en tiempo real como por turnos. Para ello, deberemos editar la fila STORM.INI y agregar los códigos que queramos utilizar. Luego, para activarlos, deberemos presionar CTRL + O simultáneamente.

En la base HERC:

I'LL BUY THAT FOR A CREDIT - Nos da 1 crédito
WILL WORK FOR CREDITS - Nos da 1.000 créditos
MO MONEY - Nos da 10.000 créditos
TOO MUCH WHEAT - Nos da 100.000 créditos
YOU MAY HAVE ALREADY WON - Nos da 1.000.000 de créditos
CUC - Mega créditos
AS GOOD AS IT GETS - Max-O-Repair
YOU DA MAN - Max-O-Commander (Tecnología+Créditos+Instalaciones)
MUST HAVE! - Max-O-Chassis
HOME IS WHERE THE HEART IS - Max-O-Facilities
HE WHO DIES WITH THE MOST TOYS - Toda la tecnología
IT WAS NICE WHILE IT LASTED - Vuelve el nivel de tecnología a la normalidad

Durante las misiones:

TARSUS - Cura a los pilotos seleccionados
IT'S JUST A FLESH WOUND - Repara los vehículos seleccionados
FEEL MY WRATH - Para conseguir stock de los vehículos seleccionados
GO GO POWER RANGER - Resetea las unidades seleccionadas
FLY AWAY - Nos da en el modo por turnos, puntos de movimiento
VENGEANCE IS MINE - Nos da en el modo tiempo real, puntos de movimiento
DID I BREAK YOUR CONCENTRATION - Toque de la muerte (uno)
THAT MUST HURT - Toque de la muerte (varios)
THERE CAN BE ONLY ONE - Invencible
DEATH TO ALL WHO OPPOSE US - Destruye a todos los enemigos
FREAKY FRIDAY - Transformarnos en otro jugador
LET THERE BE LIGHT - Nivel de la niebla de guerra
LET THERE BE LIGHT V2 - Nivel de niebla de guerra (estilo Dios)



correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

LOS JUEGOS SON UN HOBBY

Estimados Xtremos:

Acabo de tener una pesadilla. Horribles bestias, soldados y asesinas entrenadas me perseguían por un laberinto. La pesadilla se debe sin duda al exceso de Half-life. Por favor, si algún lector todavía duda, no lo duden más! Si les parece demasiado caro, pídanlo para Navidad, mangueen, pidan adelantos en el laburo pero COMPREN ESTE JUEGO!! Cualquier persona que haya disfrutado con obras maestras como DOOM y QUAKE lo disfrutará inmensamente (y se cagará del susto en más de una ocasión). El engine, al parecer, no lo es todo...

A Franco Rivero, le quiero decir que no está solo. El ultimo grito de guerra de mis padres es que "estoy quemando mi vida" (trabajo y dentro de 6 meses tendré tres titulos universitarios. No será mucho Ma...?). Los juegos de PC son como el Heavy Metal. No importa la situación, SIEMPRE habrá una madre, novia, esposa, maestra, político, periodista quejándose por que lo ven como impropio a nuestra edad o por el contenido. Una muy buena amiga mía me vió jugando al Independence War (juego complicado este...) y exclamó "Qué tenés que hacer? Destruir las navecitas?" Estas personas necesitan entender que los juegos son un HOBBY. Uno tan valido como la numismática, la filatelia o el aeromodelismo.

Ahora, las preguntas:
1) ¿Hay fecha para el X WING:ALLIANCE? 2) ¿Habrá un server de Half-Life por nuestros pagos? 3) ¿Qué saben de un juego llamado X? (onda ELITE)

La revista mejora constantemente. Con la reducción de la piratería y los precios del soft original, resulta invaluable el disponer de críticas honestas. ¡Sigan adelante!

Ahh.. 100%QUAKE está muy recomendable.

Un abrazo

Sebastian Riveros

PD: Hace varias semanas se reventó mi rígido. Lo cambié hace poco. Sorry por todos los mails no contestados...

Sebastián Riveros
overlord@movi.com.ar

1) El X-Wing Alliance tiene fecha de salida para el primer cuatrimestre del 99. 2) Habría que preguntarle a la gente de Ciudad Internet. Lo mejor sería que le manden mails pidiendo un server de este fabuloso juego. 3) La verdad que ni idea. Vamos a averiguar qué es.

DESCENT FREESPACE

Hola gente de XtremePC:

Primero feliz cumple atrasado (¿Qué estará pasando con mi memoria estos días?) Y tirón de orejas de parte mío para toda la gente de XPC que está haciendo un excelente trabajo.

No me gusta extenderme en halagos (ustedes tienen suficientes y se los merecen), así que voy directo a las preguntas:

1) Soy un fanático del Descent Freespace (Me copa la ciencia ficción y es un excelente juego, mucho mejor que Star Trek, ¿Notaron como cuando habla un Alien se escucha la voz del traductor? Me gustaría ver a don Kirk tratando de descifrar a alguien que no habla inglés). Dejando de lado el promedio que le pusieron a la expansión ¿Vale la pena aunque sea corta y no tan copada como la campaña original? 2) Creo que está por salir la segunda parte, ¿Ustedes saben cuando? 3) Jugué a la demo del Heavy Gear 2 hace unas semanas, todo muy lindo excepto un pequeño problema, ¡El Gear no se movía! ¿ Es de la demo, tengo mal de Parkinson, o bajé algo mal? 4) ¿Qué es mejor, una P II 400 con una Voodoo 2 y 128 megas de RAM (Snif...) o una Dreamcast? (Sniff... BIS) 5) Estuve unos días afuera y buscando y escarbando por las estanterías de las casas de PC encontré un juego de Star Trek que te permitía hacer tus propias naves (adictivo como comer cascote) y mandarlas a hacer misiones (lo único que falta hacer en Star Trek es the "Next Generation crusade for the lost bathroom" Nunca entendí si el Capitan Piccard iba al baño o no) y otro que era algo así como una trivia donde Q y una señorita de enormes pechos (Miren en que me estaba fijando) te hacen infinidad de preguntas de las cuales no tengo ni idea, ¿Ustedes probaron alguno? 6) Estuve viendo unas fotos de la Voodoo III (¡ah!, y yo que todavía no termino de desgustar la 2) ¿Tienen idea de que precio de salida va a tener? 7) Leí la carta de Leandro Souto (¿Cómo es que publican esas cartas?). Entiendo eso de la libertad de prensa y todo eso, pero ¿Por qué ponen una carta de un chico arrogante que se la cree en vez de más preguntas? (Sé que tienen el derecho de publicar lo que les de la gana, si es XXX mejor (bromita) pero realmente me gustaría saber en que se fijan, sin ofender por supuesto). 8) Hace muuuuchas revistas (Todavía no había salido el Voodoo II) habían hecho una preview de un juego que iba a utilizar las posibilidades de en ese momento la nueva placa, creo que uno era un marciano que debía rescatar a otros luego de que la invasión había fracasado, (No me pidan el nombre porque no me lo acuerdo) ¿Qué paso con ese juego? 9) Luego de peleas, robos y abusos sexuales pude conseguir el Mercenaries Titaniun Edition, me copa ese juego y quisiera saber que pasó con el Mechwarrior 3 (Snif...) 10) Otra de mis manías es el Civilization (No sé como hago para tener algo de vida social y jugar tanto). En el Call to Power, ¿Cómo se puede jugar un Multiplayer con el tiempo que tarda el Civilization en ponerse interesante? Otra cosa, me anoto con la propuesta de Ernesto (Aunque es mucho mejor jugador que yo).

QUEREMOS UN SERVER DE STARCRAFT !!! (Se que no pueden hacer nada, pero es para sacarse la bronca).

Bueno, luego de escribir tanto mi cerebro tiene tantas funciones como un sacapuntas así que los dejo, un abrazo digital (¿Qué concepto eh?)

Nos vemos

Matías
sicaca@infovia.com.ar

PD: Feliz Navidad, año nuevo, reyes y sigan mi conejo ¡¡A EMPACHARSE CON TURRÓN Y TIRAR PETARDOS CON AMIGOS !!

1) Si sos tan fanático como decís, seguro que vale la pena, por lo menos hasta que salga la segunda parte del DF. :) 2) Se calcula que a mediados del 99. 3) ¡A mí me pasá exactamente lo mismo! ¿No se habrán los de Activision olvidado de ponerle nafta a los Gears? 4) ¿A vos que te parece? 5) Por ahora, y según lo que ví, el mejor juego de toda la serie de Star Trek es el Klingon Honor Guard. 6) Supuestamente va a tener un precio similar al de la Voodoo 2 cuando salió. 7) Para que ustedes sepan que no todo el mundo piensa igual, aunque casi todos no estemos de acuerdo. Pero no por eso no le vamos a publicar la carta a alguien, ¿no te parece? 8) Los desarrolladores también se olvidaron del juego. :) 9) En la sección de Previews te contamos un poco sobre el Mechwarrior 3. 10) Para los impacientes nada mejor que un buen partido Deathmatch al Half-Life o al Quake 2.

FANA DEL FUTBOL

Amigos de XTREME PC:

¿Cómo andan? Me llamo Fernando, vivo en Rosario, tengo 14 años, soy bostero de alma y fana de los juegos referentes al fútbol. Colecciono esta gran revista desde el número 4. Les paso a contar mi aventura.

Estaba de viaje en Villa Gral. Belgrano, Córdoba; paseábamos por la calle principal y mi viejo me dió $5 para comprar el diario en un puesto de diarios; cuando salí del negocio, y le dí 10 centavos de vuelto, casi me rompe el c... a patadas. Le mostré la revista y le dije que estaba impresionante y, que por sobre todas las cosas, estaba hecha en nuestro país, y no en España, como todas las otras revistas que encima llegan hasta un año tarde. Minutos más tarde, luego de ese episodio, mi viejo lo entendio... ¡Minga que lo entendió! Volvimos a casa y llegamos a un acuerdo, desde ese día hasta el último

que estuviéramos ahí, le tenía que comprar el diario; pero en el acuerdo me beneficié yo también, él me comprará la revista todos los meses hasta el fín.

Bueno, esa fue la historia de cómo conseguí mi primera revista xtrema.

Pasemos a lo que nos interesa:

1) ¿Cuándo estarán a la venta los siguientes juegos: PC Fútbol 6.0 de Argentina, el Carmaggeddon 2 y el Championship Manager 98-99 (por si no lo conocen es un juego de mánager de las ligas de Italia, España, Inglaterra, Francia, Holanda, Alemania, Portugal, Escocia y de Bélgica. Todas las ligas vienen en el mismo CD. Sería bueno que lo conozcan porque es un gran juego de mánager). 2) Como terminé el Monkey 3 y todas las partidas grabadas que tengo son de los últimos instantes del juego, ¿Me podrían decír que ocurre en la secuencia secreta del juego (el truco que publicaron en su revista número 9), ya que no tengo ganas de hacer todo el juego de vuelta hasta esa parte del mar. 3) Tengo el Adidas Power Soccer '98, lo instalo y todo bien, hasta que quiero jugar un partido. El inconveniente que surje es que la resolución del encuentro es inferior a la de los menúes previos. En el menú, la resolución es de 640x480, en cambio, en el partido es de 320x200. ¿Qué debo hacer para que en el partido la resolución sea mayour, o sea de 640x480? 4) Les quiero subrayar el único error que encontré entre todas las revistas; en la edición número 8, hay dos trucos del Worms 2, que según dice en la revista, son para Multiplayer únicamente, pero no es así, porque los probé y me funcionaron; y yo no poseo Multiplayer.

Además de esos trucos, tengo dos más:

HIGHJUMP + Backspace = Saltan más lejos

REDBLOOD + Backspace = Les salta sangre a los diabólicos gusanillos.

Recordemos que estos trucos SOLO funcionan para los partidos en el que se enfrenten dos equipos controlados por nosotros y no en el modo de torneo, en el que nos enfrentamos a la compu. 5) Me gustaría que publiquen más trucos, como del Commandos, Grim Fandango, y en especial de juegos de fútbol, pero que no sean patches para bajar de internet. 6) ¿Qué juegos de manager de fútbol o de fútbol me recomiendan?

Atentamente:

Fernando Valdés
Rosario

1) Los dos primeros ya están a la venta acá en Buenos Aires, el tercero, como no lo distribuye nadie en el país, tendrías que averiguar en las casas que venden juegos importados, como CD MARKET o HARD & TECH. 2) Abajo del agua están algunos objetos (incluyendo un viejo Guybrush) que rememoran las primeras aventuras. 3) Nosotros no tuvimos inconvenientes, nos tendrías que especificar en cual de los tres modos lo estas utilizando: Software, 3Dfx o Direct3D. 4) Justamente, los trucos que vos nos mandaste (gracias!) y los que publicamos, son para Multiplayer, que son los partidos entre jugadores y no contra la computadora. 5) Como ves, escuchamos tu pedido y en este número tenés la solución del Grim Fandango. 6) Es inevitable, pero obviamente el nuevo FIFA 99 y el PCFútbol 6.0 Argentino, o los españoles, que también son excelentes.

MALDITA CONECCION

Sres de XTREME PC:

Los felicito por la revista y tengo una gran problema que creo que lo tienen la GRAN MAYORIA de los que usan internet.

Cuando pedí el servicio de internet no sabía que me iba a traer tantos dolores de cabeza y tantos "malos pensamientos" sobre las telefónicas y proveedores... Creo que se deben estar imaginando que les voy a preguntar sobre el maldito 0610.

Una vez que este número estuvo puesto en el país yo dije "guau, como internet es mas barato ahora si puedo pedir el servicio" así que fuí corriendo a comprar un módem de 56k y con todo listo llame al proveedor, pedí el servicio y me llegó un disquete, instalé todo y bue.. listo todo para llamar... marqué el número 0610.... y desde entonces no tuve más que problemas.

1. Cuando meto el password tarda una eternidad en entrar (si entro y no me da ocupado, o empieza a hacer ruidos como si entuviera escuchando una comparsa y finalmente "el servidor al que esta llamando no responde")

2. Cuando entro y por ejemplo me bajo un archivo el módem tiene picos de 5k por segundo y de repente baja a 3k, 2k, 1k, 0.8k, 0,5k.. hasta que se queda parado ahí, yo empiezo a rezar, y bue.. pasa lo que "tiene" que pasar: se corta.

Este problema me pasa principalmente antes de los 15 primero minutos, esto es igual a 0 rebaja telefónica. Entonces uno empieza a pensar.. "¿Será telecom? (en mi caso), ¿Será Ciudad Internet? (mi caso otra vez), ¿Será mi modem Aztech 56k PCI? (adivinen el caso de quien).

Y entonces me decido a usar el número de 7 cifras a pesar de un gasto mayor y que por lo menos anda un poco mejor (PERO QUE IGUALMENTE EN CIERTAS OCASIONES SE CORTA, ej: jugando al Starcraft por internet).

Todo este "relato de un náufrago" me lleva a pensar que hay algo acá no funciona bien. Yo con este mail no pretendo perjudicar a ninguna de las compañías que nombré pero esta situación no da para más... como puede ser que despues de estar un archivo de 9 megas al 95% de terminar se pare de bajar (uno empieza a ver al dos "computadoritas" de abajo a la derecha que no titilan y yo empiezo a temblar) y finalmente se corte! O jugando un buen partidito de Starcraft se corte justo cuando ya tengo todo el ejército hecho listo para atacar! MALDICION!

Entonces finalmente les pido que hagan no un "reporte especial" sino MUY especial sobre el tema (líneas telefónicas, servidores (espero que sean imparciales ya que veo que su e-mail es de Ciudad Internet)), módems, etc.. lo que se les ocurra, pero que nos ayude a los sufridos "navegantes de la red de redes" y que si no nos pueden ayudar en todos estos problemas, SI nos prevengan de todos los problemas que puede haber en todos estos. Lo único que espero que le den importancia a este mensaje, y no porque lo escribí yo, si no porque esto que pasa afecta A LA INMENSA MAYORIA que usan internet, bajan archivos (los ultimos drivers del modem que andan igual!!), juegan, navegan, chatean, etc.. y que sienten que alguien nos está tomando de tontos cada vez que las telefónicas y los servidores se pasan la bola entre ellos cuando uno se pone a llamar al servicio técnico de cada compañía.

Chau y muchas gracias.

Nicolas Lavagna
jclavagna@ciudad.com.ar

Mirá, el problema que vos tenés es sufrido por muchas personas, pero el origen del problema es difícil de descubrir. Vamos a tratar de averiguar como están las cosas y porqué te pasan todos esos inconvenientes.

De todas formas no te olvides de bajar el GetRight (www.getright.com) un programita residente que te permite resumir (o sea, continuar) loa files que bajas de internet en el 99% de los casos. Esto es extremadamente útil para archivos grandes, o para conecciones erráticas que tienden a dejarnos parados en el medio del camino.

UN ABONADO AL CORREO

Hola Ches!

Les voy a contar una historia espectacular:

"Me sorprendí en un kiosco de revistas de la calle Sáenz **Peñalver** con una revista muy interesante. La compré y decidí leerla en un **Var** llamado "**Sano**" mientras tomaba un café. Tenía una TV y estaban pasando un documental que describía las **Frías Nieves** del **Montero** Calloso. Sentí ganas de ir al baño (con la revista) y me senté en el **Vide**. **La** mejor revista estaba siendo leída por mí. Traía un montón de soluciones a mis juegos preferidos ¡Qué **Benveniste** XTREME PC! Al otro día me despertó mi papá con el **Gril** en la mano para ir a pescar. Había soñado todo".

¿Les gustó? Ademá de esto, en esta carta se adjunta el Hit del Verano, para cantar en familia.

Para Martín Varsano (quien dicho sea de paso, me debe agradecer, ya que si no fuera por mi última carta no sería famoso). No te calentés si te dicen Solano, total, Solano, Varsano, los dos me la agarran con la m... No, mentira.

Para Leandro Chotto, digo Souto: Tenés razón, no es mala idea lo del Club. Podemos ir a la redacción, pedir la dirección de Ramiro Paz, e ir en patota, cagarlo a patadas y quemarle las Micromanía.

Deseándoles suerte me despido... Pero no sin hacerte algunas preguntas (creíste que ibas a zafar, ¿eh?) 1) ¿Es verdad que renunció Bill Gates? 2) ¿No existe alguna posibilidad de tener e-mail sin tener internet? 3) ¿Hay trucos para el Need for Speed II SE (además de los del número 3)?

Muchas Gracias

Ariel Gentile
Morón - Buenos Aires

LA MEJOR REVISTA NACIONAL
(Con música de "Mucho Mejor" de Los Rodríguez)

dubi dubi du, dubi dubi du, dubi dubi du,
ah ah ah, ah ah ah, dubi duba (o como sea)
Hace calor, hace calor
yo estaba esperando, la revista para hoy
esperé mucho tiempo, me estaba muriendo
porque a ese juego no le encuentro solución.

Mi corazón, mi corazón

con el Quake me latía, con mucha agitación
porque yo no podía, encontrar la salida
y la Xtreme no había salido para hoy
ah ah ah, ah ah ah
Xtreme ya constituye, la historia nacional
criolla como ninguna, de Usuahia a la Puna,
sin duda la revista más actual.

dubi dubi du, dubi dubi du, dubi dubi du,
ah ah ah, ah ah ah, dubi dubi dubi duba

Hace calor, hace calor
ella trae la receta pa' jugar mucho mejor
con trucos, noticias, los reviews que realizan
los mejores jugadores de acá.

Xtreme PC, Xtreme PC
aunque ustedes no lo crean, es toda nacional
pero quizá algún día, no lejano a esta vida
en Europa ya la podrán disfrutar.
ah ah ah, ah ah ah
Podrían acusarme de loco e insocial
pero a mí no me importa, porque Xtreme me informa
y no deja de ser espectacular.

dubi dubi du, dubi dubi du, dubi dubi du,
ah ah ah, ah ah ah, dubi dubi dubi duba
(repite hasta el final)

¡Muy buena la canción Ariel! Así me gusta, que nuestros lectores se rompan un poco el mate y nos manden cosas como estas, que son divertidas para todos (creo). Bueno, y para serte sincero yo soy un tipo de perfil bajo, así que prefiero un póco el anonimato, o sea que no me pidan autografos, por favor! :) Bueno, vamos a tus preguntas: 1) Está amenazando con largar todo, pero siempre va a tener la batuta de la compañía, aunque ponga a otro como Presidente. 2) Tendrías que consultar en algún Ciber-Café, o tal vez en esos nuevos locutorios que tienen internet. 3) Vamos a ver si conseguimos uno nuevos y los incluímos en la sección correspondiente.

TELESCUELA TECNICA

Sres. XTREME PC:

Me llamo Rodrigo y tengo 16 años.

Su revista me parece excelente, sólo tengo las ediciones 13 y 14. Recién estoy entrando en esto de la computación y tengo un par de dudas, empecemos con la primera: 1) Al hablar de bits (por ejemplo 32 bits que posee la consola Playstation). ¿Cuántos tiene una Pentium II de 350 Mhz con 256 MB de RAM? 2) A una Pentium II ¿Qué placa aceleradora hay que colocarle? y ¿Cómo es la instalación y funcionamiento de las mismas? 3) ¿Qué significa que una placa 3D puede obtener una resolución determinada? y ¿Qué significa colores de X bits? 4) ¿Me podrían informar qué son los patches? 5) ¿Qué es el LAN? 6) ¿Qué es la memoria SGRAM de una placa aceleradora de 3D?

Perdón si hice demasiado extensa esta carta, y si las preguntas son demasiado "infantiles", pero les agradecería muchísimo que me las respondan. Sigan así, y mucho éxito.

Saluda muy atte:

Rodrigo García Possi
Córdoba

1) Mirá, no tiene nada que ver. Los bits de las consolas son una cosa, y en PC los bits se aplican a las placas de video y sonido, por ejemplo. 2) Preferiblemente una AGP, y puede ser una con el chip TNT de nVidia, o una con el Banshee de Voodoo. Las placas se instalan en el slot AGP del motherboard, y el Windows (98 preferentemente) las reconoce automáticamente. Después te pide los drivers que vienen en un CD, y listo! A jugar. 3) Las resoluciones de las placas de video y sus bits dependen de la cantidad de memoria que la placa tenga, y los bits en los colores significan la cantidad de colores que podés ver en la pantalla al mismo tiempo. A más bits, más profundidad de colores. 4) Son pequeños (a veces muy grandes!) programas que las compañías sacan para solucionar algún problema que un juego o un programa tiene y que se les pasó en el momento de testearlo. 5) Una red de varias máquinas (dos o más) en un mismo lugar. 6) Es una memoria específicamente diseñada para placas de video de bajo costo. Se puede ver en placas como la Matrox Mystique.

CANJEO UNA PC POR VIAJE DE TAXI

Hello XtremePC!

Esta es la tercera vez que escribo esta carta (maldito Outlook, ¿A alguien más se le cuelga al arrancar el Acceso Tel. a Redes?), así que perdonen si se me nota medio furioso.

Mi nombre es Alexis, y tengo 15 años. Como es la primera vez que les escribo, voy a cumplir con las reglas impuestas por los lectores.

Primero, los halagos. Felicitaciones por su fabulosa, increible, buenísima, etc, etc, etc revista. Realmente de primera, sobre todo por ser argentina.

Despues, los clásicos comentarios. A los lectores, ¡Dejense de hinchar con los que critican la revista y despues se van leyendo alguna gallega! ¡Si seguimos así vamos a llegar al número 20 y vamos a seguir hablando de alguien a quien no quiero nombrar llamado Páez (Auch! se me escapó)!

Despues de todo, con o sin sus críticas, la revista va a seguír masita.

Por último, las infaltables preguntas (Agárrense): 1) Tengo una vieja, obsoleta, vetusta, etc, P100 (No se rían, che, que para jugar al solitario me sirve). ¿A dónde la puedo llevar que me dan al menos para el taxi de vuelta a mi casa? 2) ¿Cuánto me costaría actualizarla a una PII-300 (mother incluído)? 3) ¿Cuál consideran mejor, la Monster II 12Mb o la Wicked3D? ¿Los anteojos WickedVision para la W3D se pueden comprar por separado o solo con la placa? 4) ¿Alguna idea de cuando sale el DirectX 7 SDK (la versión para programadores), y si tendrá soporte para Visual Basic como MS prometió hace ya mucho? 5)¿Dónde consigo el Glide SDK? ¿Cuánta guita me costaría? Muchas gracias a la editorial, que pone la plata para que todos podamos disfrutar mensualmente de esta revista, y a la redacción por escribirla.

Gracias también al pobre de Martín Varsano, que contesta todas nuestras preguntas. Hasta la próxima.

PD.: Estoy haciendo un juego (bah, algo que aspira a ser un juego. No esperen maravillas ni mucho menos), y tengo ciertos problemas.

Agradecería a cualquiera que tenga experiencia en trabajar con D3D en Visual Basic y quiera ayudarme que me mande un e-mail. Thanks.

Alexis Yannuzzi
auyannuzzi@hotmail.com

1) Tendrías que preguntar si en la casa donde vas a comprar la nueva máquina te la toman en parte de pago, aunque sea por una disketera de 3 y 1/2 :) 2) Ya prácticamente no se consigue el P II 300, ahora está el de 333 Mhz. Para los precios te conviene mirar el Clarín los días miércoles que está el Suplemento de Informática. 3) Las dos placas son excelentes, pero la Wicked soporta mayores resoluciones, y aparte se le pueden poner los anteojos más adelante (sólo sirven para esa placa). 4) La verdad que ni idea, deberías probar entrar al site de Microsoft en Argentina y preguntarles. 5) Me parece que se puede conseguir en www.3dfx.com

MAS COMPATIBILIDAD

Sres. Xtreme:

¿Qué tal? Soy Matías, en primer lugar les quiero decir que sin lugar a dudas, Xtreme es la mejor revista de PC. Creo que la computación es lo mejor que existe en video juegos, pero que tiene un único problema, las empresas de juegos tendrían que ponerse un poco las pilas y hacer los juegos más compatibles con todo tipo de hardware (¡ojo! No quiero decir que hagan funcionar por ejemplo al NFS3 en una 486).

Porque el 20% de las veces que compramos un juego no funciona, lo hace mal o se con 5 fps, etc. Pero en fín, creo que la PC es mejor que cualquier consola ¿No piensan lo mismo?

Tengo varias dudas que quiero comentar: 1) ¿Qué diferencias hay entre el Celeron y el P2? 2) Tengo una SIS 6326 4 MB AGP, ¿Es una m....? 3) Pienso cambiar la placa aceleradora gráfica dentro de unos meses, ¿Me recomiendan alguna buena que no suba de los $200? 4) ¿Cuándo va a salir el Moto Racer 2? 5) ¿Dónde se puede conseguir el Direct X 6.0?

PD: Aguante LA RENGA!
PD2: Sigan así.

Matías Lagadari
Entre Ríos

1) El Pentium II tiene más caché, por esa razón sale más caro. 2) Y, prácticamente te contestás la pregunta vos sólo en la número 3 :) 3) Yo te recomiendo una placa AGP que tenga el chip TNT o el Voodoo Banshee. 4) Ya esta a la venta en Estados Unidos. 5) Se consigue en el site de Microsoft, o también en los últimos juegos.

MARTIN SOLANO SOY YO

Clarividentes de XTREME PC:

Primero quiero agradecerle a Gonzalo Domínguez ya que se molestó en escribir una carta y pagar el correo simplemente para aclararme lo del NFS3. (y dejar su página de internet que visi-

taría si tuviera módem). Gracias. Es bueno saber que hay hermanos que se preocupan por el bienestar del otro y blah, blah, blah, blah. En serio, gracias.

Bueno, a mí me gusta poner las cosas sobre la mesa (al menos que haga frío... um...) así que con respecto a lo de "Martín Solano" le aclaro a ese tal "Martín Varsano" que "Martín Solano" soy yo, y me estaba haciendo preguntas a mí mismo, ¿ok? Mentira. Sí, le pifié muy fiero. Pero bueh, ¡lo primero es la familia! Eh, digo ¡la intención es lo que cuenta! 1) El Shogo, ¿Es mejor que el Turok 2? 2) ¿Qué pasó con el Messiah? ¿Ya salió? Si es así, veo que nadie le dio bola, ni CD Market, que siempre muestra las últimas novedades (¡Bueeena! CD Market: ¡Me van a tener que pagar la publicidad!) 3) ¿Quién es más fuerte, Tarzán o Mickey Mouse? 4) Pongan trucos para el Shogo:MAD ¡Qué me lo voy a comprar ya! (miren el profundo impacto que me causó, que voy a cambiar mi microprocesador P100 MHz por una PII 300 con 64 megas de RAM, ¡Sólo por el Shogo y sin haberlo jugado!). 5) Ví por la TV un juego de Evangelion y sinceramente me compraría una Playstation sólo por ese juego ¿Saldrá para PC? 6) Grupo 4, sacó o sacará alguna otra revista de algo?

Bueno, me despido con un abrazo a toda la redacción, a Martín **VARSANO** y a todos los lectores. ¡Chau!

PD: ¡Un saludo especial a todos los fans de Evangelion!
PD2: ¡Aguante Evangelion!

Leandro Souto
Buenos Aires

Estás perdonado, Leandro. Igual por las dudas la próxima ponete los lentes, fiera :) 1) Son dos cosas distintas, y además el Turok 2 todavía no salió para PC, lo que se revisó en el número anterior era una beta, así que por el momento habrá que esperar. 2) Se demoró...parece increíble pero este bendito (o maldito, porque le pasan todas) nunca parece salir. Ahora tiene fecha para 1999. 3) Si hablás de dinero, creo que Mickey ha cosechado más verdes... Ya sabés, las películas, los dibujitos y los parques.... Y Tarzán siempre ahí solo con la mona Chita... 4) Bueno. 5) No, no creo, ese tipo de juegos es típico de las consolas. 6) Si y no. La misma gente que hace XTREME PC hace NEXT LEVEL, una revista de consolas, que además de videojuegos trae novedades de Manga (el número 1, de Noviembre, tiene una nota de Evangelion justo para vos) y de los fichines, juguetes que podés comprar en las comiquerías, etc. Perdón si me explayé demasiado, es que la revista está buenísima! :)

PELEARSE GRATUITAMENTE

Amigos de XTREME PC:

Les envío esta carta para hacerles algunas preguntas, pero principalmente para pedirles, rogarles e implorarles a todos los lectores de esta fantastica revista lo siguiente: ¡¡Estoy RE-PODRIDO!! de leer cartas en donde alguien que "insulte" la revista o tenga una opinión distinta a la mayoría de nosotros, tenga que ser atacado indiscriminadamente por otros lectores. No es que esté a favor de dicha persona y en contra de ustedes, pero creo que cada uno de nosotros tiene que RESPETAR las opiniones de otros, por más mentiras y estupideces que digan. Por si no se fijaron bien, el subtítulo de esta sección dice: "El lugar ideal para que los lectores expresen sus opiniones", en ninguna parte aparece... "y se peleen gratuitamente". Así que por lo dicho, compañeros lectores, buenos o malos, paren la máquina y enfoquemos nuestras cartas en el tema que más nos interesa ynos atrapa que son los JUEGOS PARA PC. Por último quiero decir que, lo único positivo que saco de las cartas que salen a defender la revista, es el GRAN AMOR que le tenemos a la misma y que nos hace escribir unas lineas reprochándole a personas que ignoran la calidad de XTREME PC.

Cambiando de tema, lo que más me gusta de todas sus notas, es ese toque de humor que le dan a las mismas, que, al leerlas, me hace esbozar una que otra sonrisa. ESO ES CALIDAD! Gente de XTREME PC, sigan así, ya que de esta manera serán nuestros eternos informantes de juegos para PC, a no ser que se dejen de crear los mismos.

Acá van mis preguntas: 1) ¿Qué sucede que tardan tanto en llegar al interior? (Yo vivo en Rosario y recién la consigo el día 17 en adelante) Si tienen algo que ver, por favor solucionen el problema así puedo conseguirla a los 3 o 4 días de su publicación en Buenos Aires. Si hay alguna forma de subscripción, por favor díganme como hago. 2) ¿Me pueden decir el precio del Final Fantasy VII y en qué negocios de Buenos Aires lo puedo conseguir, ya que acá en Rosario no lo consigo por ningún lado? 3) ¿Me podrían pasar exactamente las direcciones de los lugares donde pueda bajarme juegos como el Killer Instinct I y II y los de la serie Marvel vs. Capcom, con sus respectivos emuladores? 4) ¿Puedo tener dos placas aceleradas 3D conectadas en mi máquina, Ej: Una Monster 3D y una Matrox M3D y elegir cual de las dos elijo para jugar algún juego?

PD: Aguante N.O.B, Dragon Ball y el Aquelarre.
PD2: Excelente la nota de Durgan Nallar en la Zona 3D de la XTREME PC N°13

Sebastián G. Casañas
Rosario

1) No, la verdad es que con el tema de la distribución no tenemos mucho que ver... Pero siempre tratamos de darle la revista a tiempo para que la reciban lo antes posible. 2) Y, calculá (según el negocio) que puede salir de $60 a $70, y se puede llegar a conseguir en CD MARKET o HARD & TECH. 3) Los emuladores están en www.davesclassics.com, el tema de las ROMS es algo más complicado, las vas a tener que buscar en internet, ya que como están prohibidas, hay que escarbar un poco en la net. 4) Si, es más, la mayoría de los juegos te dejan elegir cual de las dos placas preferís usar.

VENDO VIPER 550 PCI NUNCA TAXI

Queridos Amigos de Xtreme PC:

Me llamo Matías y tengo 16 años. Antes que todo, si llegan a publicar mi carta, muchas gracias por hacerlo. También, les queria agradecer por ser la unica revista argentina sobre videojuegos que leo de punta a punta debido a la "calidad internacional" que posee.

Bueno, esta carta que les estoy mandadando es para ver si me pueden ayudar a solucionar un pequeño problema: Un pariente se fue a Estados Unidos y aproveché la oportunidad (por razones económicas) de pedirle que me traiga de allá una placa Diamond Viper 550 modelo AGP con 16 MB de memoria RAM. Lo bueno fue que me la trajo, pero lo malo fue que me trajo el modelo PCI. Así que el objetivo de esta carta es que alguno de los lectores que esté interesado en comprarmela al mismo precio que la pagué ($215) me contacte. O también, que ustedes me digan algún lugar en el cual pueda cambiarla por el modelo AGP.

Esto es todo.

Matías Spinetta
jspinetta@ciudad.com.ar

P.D.: Los interesados pueden enviarme un e-mail

MORTAL KOMBAT 4

Hola me llamo Christian Grammatico, tengo 16 años y los felicito por todo lo que hicieron para poder hacernos llegar esta revista, que por cierto está muy buena, y que no puedo creer que hay tanta gente que la crítica, como si éstos supiesen algo de juegos.

Les mando este e-mail porque tengo una duda sobre el MK4, en el juego si apretás F4 aparece una ventana para ver los movimientos de los jugadores, y además de tener fatalities I y II, tambien hay dos fatalities más, una que se llama "spike fatality" y la otra "fan fatality" , pero con la única diferencia de que estas dos últimas no andan, hay que hacer algo antes para poder hacerlas?

Me despido de ustedes con un abrazo y sigan así.

Christian Grammatico
grammatico@infovia.com.ar

Las fatalities que vos mencionás andan perfectamente, lo que tenés que fijarte es la distancia para hacerlas.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: XTREME PC Correo de Lectores - Hipólito Yrigoyen 3718 5to piso (1208) - Capital Federal
E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

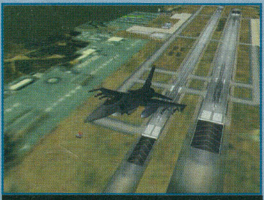
Ya estamos abocados a prepararles el número de Febrero y aunque no lo puedan creer la cantidad de títulos de calidad de aparición inminente crece cada día más... desde South Park, un espectacular arcade 3D, basado en la serie suceso de Estados Unidos, hasta el esperado disco de datos de Starcraft subtitulado Brood Wars estarán bajo la lupa del equipo XTREME el mes que viene. Además analizaremos la segunda parte de Oddworld: Abe' Oddysee, el arcade de plataformas que obtuviera el premio XTREME en Febrero del 97, gracias a la aplicación de nuevas técnicas de diseño que revivieron por completo un género, ya de por si bastante olvidado. Otra de las sorpresas que nos preparó este fin de año fue la de Looking Glass Studios, que sin hacer mucho ruido se despachó con Thief: The Dark Project uno de los mejores arcades 3D del año, ¿Por qué? La respuesta en el próximo número. ¡Hasta la próxima!...

Previews

- Half-Life: Team Fortress 2
- Fleet Command
- Y los futuros sucesos...

Reviews

- Oddworld Abe's Exoddus
- Falcon 4.0
- Moto Racer 2
- Warhammer: Chaos Gate
- WCW Nitro
- Speed Busters
- Thief: The Dark Project
- Dark Vengeance
- Uprising 2
- Sonic R
- Wargasm
- Starcraft: Brood Wars
- WWII: Fighters
- Y los últimos lanzamientos...



Falcon 4.0

Además...

- Hardware: Analizamos los últimos accesorios
- Las secciones clásicas
- Correo de Lectores
- Soluciones: King's Quest: Mask of Eternity y todos los trucos para los juegos de la avalancha veraniega.
- Y todo lo que esperás de ésta, "tu revista" de juegos para PC...

NUMERO DIECISEIS
EN LOS KIOSCOS EL
4
DE FEBRERO
NO TE LA PIERDAS!

SOUTH PARK

De la serie de TV más zarpada de los Estados Unidos a nuestros monitores, South Park se viene con todo. La gente de Acclaim conocida por destruir las mejores licencias (como Batman) con juegos por debajo de lo mediocre, se pusieron bien las pilas con esta, su última gran adquisición. Y que mejor fuente de inspiración que trabajar con los creadores originales de la serie: Trey Parker y Matt Stone junto a los creadores del engine del Turok: Iguana.

South Park será un arcade 3D nada convencional y con gráficos muy al estilo de la serie, en el que las armas son bolas de nieve (hay que tener cuidado con las amarillas, ya que son letales debido al líquido por las que están compuestas) o muñequitos que al ser utilizados lanzan un gas poderosamente letal... hehehe. Puede que los que no conozcan la serie no entiendan mucho de lo que estamos hablando, pero aquellos que sí la conocen ya estarán desesperados por conocer todos los detalles, y a los que no, los invitamos a conocer este loco pueblo de South Park en nuestro próximo número.




CD MARKET
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...
Half-life
Sin
Fifa 99
GP Legends
European Air War
Fallout 2
Carmageddon II
Rogue Squadron
Thief
Grim Fandango
Madden 99
T. Raider III
NBA Live 99
Populous 3
Behind the Magic
Falcon 4.0
King Quest VIII
Todos los modelos en volantes THRUSTMASTER.-
Comprando cualquier modelo de THRUSTMASTER,
el envio al interior es SIN CARGO.- (!!?!?!??!!!)
Visita la nueva sección de ofertas en nuestro local.-
Como siempre, llevate nuetra triple garantía:
LA MEJOR ATENCION, LA MEJOR CALIDAD y EL MEJOR PRECIO :)
$39
Todos los géneros:
• Estrategia
• Guerra
• Automovilismo
• Simuladores
• Acción 3D
• Arcades
• Aventuras
• Juegos de Rol
Formula T2
Nascar Sprint
Power Pad Pro
Gravis Pad Pro
Teppro 3D Hulk III
Voodoo II 12MB
Teppro 3D Hulk III
Banshee 16MB
www.thrustmaster.com
Av. Córdoba 1170 / 1176 TelFax: 375-1464/5 - e-mail: memotec1@impsat1..com.ar
ENVIOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS
Solicitá al 372-5900 tu catálogo gratis de ofertas y novedades
MasterCard
Diners Club International
CABAL
VISA
AMERICAN EXPRESS